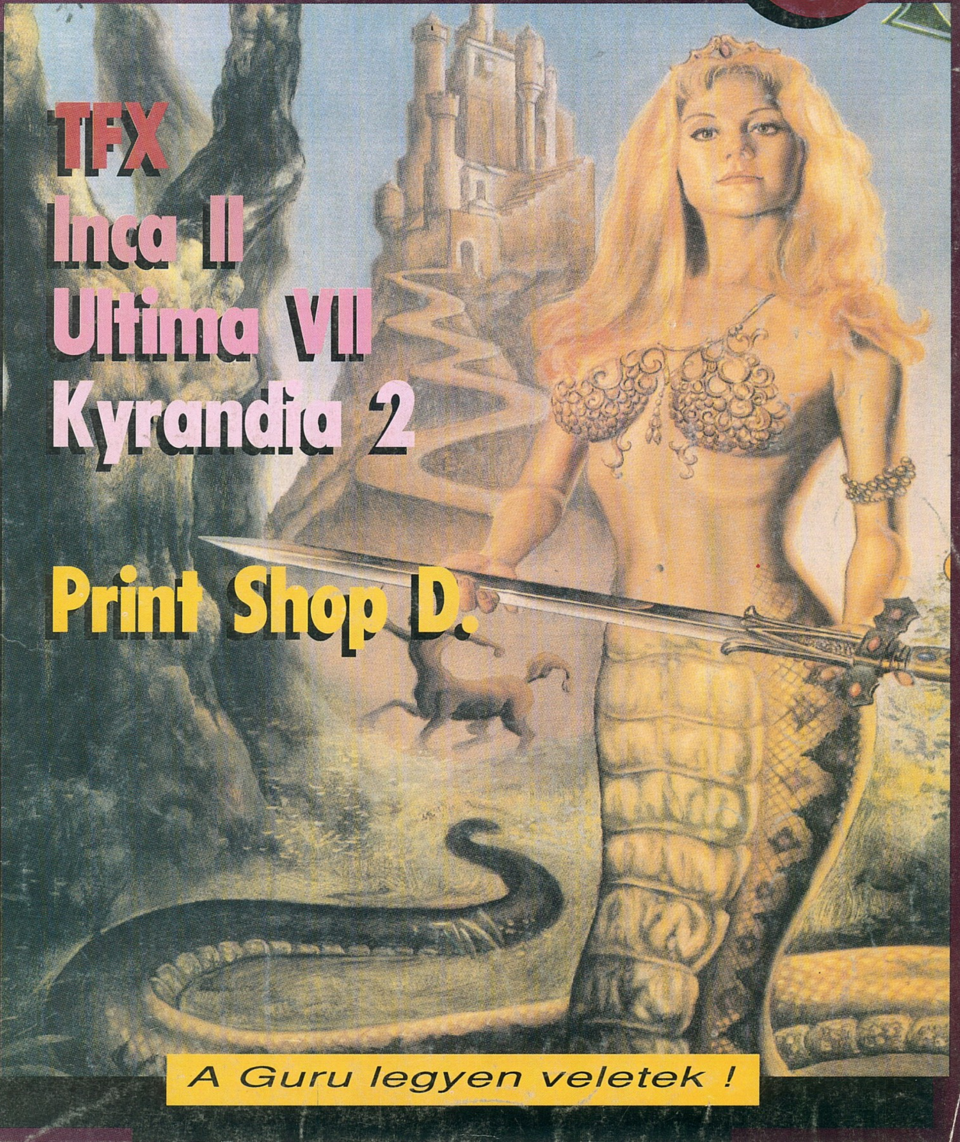
Ára: 198 Ft

PC GURU

94/1

IBM PC tulajdonosoknak



TFX

Inca II

Ultima VII

Kyrandia 2

Print Shop D.

A Guru legyen veletek !

Tartalomjegyzék

Igen, jól látod kedves olvasó. Itt van ismét a vizuális érzékszervekre ható nagyszerű, fenomenális, utolérhetetlen és megismételhetetlen PC GURU. A februárnak is volt valami értelme ha az ember kezébe vehet egy ilyen lapot, mondhatnánk. Ennyi úgy érzem elég lesz az öntömjénezésből, térjünk át a komolyabb témákra.
A változások szele a PC GURU-t is meglegyintette, bár ha tudnátok mi minden leledzik még a tarsolyunkban, akkor ezt a pár módosítást igazán semmiségnek könyvelnétek el. Többek kérésére (főleg azokéra, akiket a Brazil megfenyegetett) a PC GURU is dicsekedhet ezentúl levelezéssel. Tesszük ezt azért, mert egyre több PC témájú és egyéb levél érkezik be a szerkesztőségbe és a szűkös 2 oldalon már nem fér el a levelezés. A másik ok pedig az, hogy nem szeretnénk ha a PC GURU-t vásárló olvasóink kimaradnának ebből az élményből.
Trá-trá-trá-trá!
A trombiták hangja a következő változtatásnak szól. A PC GURU ezentúl nem negyedévente, hanem kéthavonta jelenik meg. A februártól kezdve így 6 nagyszerű számot vehettek kézbe az év folyamán. A PC GURU előfizetői folyamatosan kapják a megrendelt számokat, s mielőtt lejárna az előfizetésük, küldjük a következő csekket. A változtatás nem érinti az újság tartalmát, továbbra is a nagyobb kaliberű, hosszabb leírások, valamint az érdekességet jelentő exkluzív hírek, újdonságok fogják képezni a PC GURU gerincét. Szeretettel várjuk előfizetésedet a lapra.

Néhány szó a szám tartalmáról:
A szám bővelkedik kalandjátékokban, cikkíróink ezekről szeretnek a legtöbbet írni. A szokásos színvonalas szimulátor leírás sem hiányzik a lapból Sorell berepülőpilóta tollából. Ezenkívül stratégiai játékot, autóversenyt, verekedős játékot és az elmaradhatatlan felhasználói programot is megtalálhatjátok most is. Az egyre növekvő hazai CD-ROM-os tábor is megtalálhatja a kéthavi betevőjét.

Nem is tartjuk fel tovább a tisztelt nagyérdeműt. Jó lapozgatást és találkozunk áprilisban!

GURU team

Rise of the Robots

Újdonságok

Rise of the Robots 3
CD parádé 44

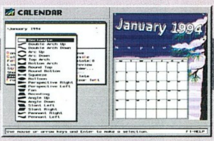
Kyrandia II

Játék teszt

Kyrandia II 4
Indy Car Racing 8
Companions of Xanth 10
Inca II 14
Masters of Orion 18
American Revolt (Syndicate MD1) 21
TFX 22
Tie Fighter 28
Doom 29
Tony LaRussa Baseball 30
Ultima VII 31
Dinosaurs 36
Innocent 37
Mortal Kombat PC 38
Quest for Glory IV 39
Man Enough 43
Litil Divil 45

TFX

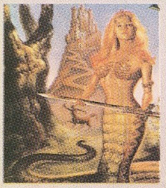
Ultima VII



Print Shop Deluxe

Komolyságok

Print Shop Deluxe 46


A címlapon: Companions of Xanth

A GURU postacíme: 1399 Bp. Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Szerkesztők: Fehér Gábor, Marinov Gábor, Turcsán Tamás Péter, László József, Tóth János
Megjelenik kéthavonta • Ára 198 Ft. Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acomp Kft, Novotrade 2C, Mikro C Bt, Szűcs Szoftver, BIT STOP Bt, Computer Garázs, valamint más szaküzletekben.
A szerkesztőség címe: Budapest XIV., Buzogány u. 4.
Az újság a GURU kiadó Amiga 3000-es és 4000-es alapú DTP rendszerén készül PageStream tördelőprogram segítségével.
Terjeszti a HÍRKER, NHRT, Extrahír Rt • ISSN 1217-6389 • Nyomdai munkálatok: Alföldi Nyomda Rt. 4651• Felelős vezető: György Géza vezérigazgató

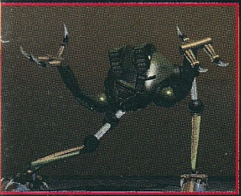
RISE OF THE ROBOTS

MIRAGE

PRO & KONTRA

BHF03 Építődroid- hatalmas testű, jól kiegyensúlyozott felépítésű. Mivel nehéz robot-alkatrészek cipelésére szánták, intelligenciája alacsony, viszont felépítése erős-ez főleg igaz a felsőtestére.

Builder Droid

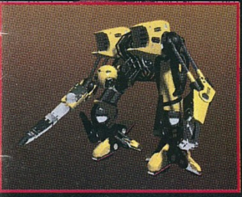


Ez a robot lehet az első igazán veszedelmes ellenfele a Cyborgunknak. A droidot hulladékanyagok összezúzására alkalmazzák, valamint a hibás robotok likvidálására- ezért gyors és agilis.

Crusher Droid

Ezt a harci robotot direkt pusztakezes harcra képezték ki, hogy minél csendesebben eltegye láb alól az áldozatát. Az intelligenciája magas, nagyon tanulékony. Gyors és agresszív.

Japanese Droid



A szállítórobot már kiöregedett a napjainkra, habár egy pár helyen még alkalmazzák. A robot szoftverébe sosem lettek beépítve az alapvető harci és védekező modulok, ő az első ellenfél.

Loader Droid

A katonai robotot tökéletes gyilkológépnek fejlesztették. Még csak prototípusai vannak, de már veszedelmes ellenfél. Gyors, erős, tanul a saját hibáiból is. Gyenge pontjai nincsenek.

Soldier Droid

Ez a prototípus az első igazán nagy áttörés a robotikában. Polymetamorphic titánium ötvözete a metamorfozist is támogatja, s a legmodernebb mesterséges intelligenciával rendelkezik.

Supervisor Droid

- Gyönyörű grafika
- Csodálatos 3D animációk
- Jól kitalát játékmenet
- Könnyen irányítható
- Intelligens ellenfelek
- Filmszerű intro és animok

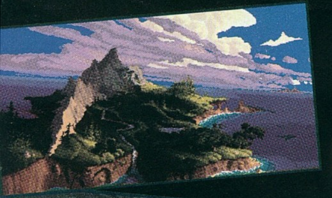
- Kevés ellenfél
- A "verekedő robotok" alapkoncepció nem tetszik.

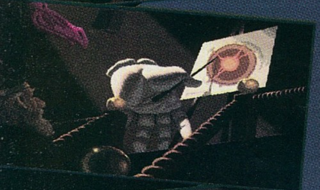
A JÁTÉK

Azt hiszem, badarság lenne értékelést adni egy nemsokára megjelenő játékra, a pro és kontra szelvény is inkább az én megérzéseimet jelöli, mintsem tapasztalatomat. Az biztos, hogy a játék kiadására nagyon készül a Mirage, és milliókat ölt a fejlesztésbe. Az egyik programozó, Gary Leach, aki az animációkat tervezte a Japán harci művészetek gyakorlója. Kwan Lee, az Electrocorp épület tervezője belső építésza számítógépekkel a játék fejlesztése során kellett megismerkednie. Szóval a csapat profi, lássuk hát a játékot. IBM PC SVGA és VGA változat is lesz, SEGA CD valamint AMIGA és A1200 verziókkal. A játék helyszíneit csodálatos animációk kötik össze, melyek a 3D Studio c. programmal lettek kiszámoltatva. A játék is (és az animációk is) SVGA felbontásban készülnek. A játék célja a Supervisor robotot perfekt legyőzni. Ez azt jelenti, hogy úgy kell megvernünk a fő ellenfelet, hogy utána ne tudjon felkelni a padlóról. A játék véganimációja egyértelműen folytatásra utal. Három nehézségi fokozatban játszhatunk, a cyborgunkat irányítva. A két játékos üzemmódban bármelyik robotot bármelyikkel összeengedhetjük. Minden robotnak más számú speciális mozdulata van, így a Supervisor az egyik legcselesebb droid. A mesterséges intelligencia határozza meg a robotok viselkedését. Ez függ az átlagos intelligenciájuktól, a játékos előző támadásaitól és jelenlegi állásától is függ. Az agresszivitási faktor is különbözik minden egyes modellnél. Így pl. a Supervisor vad támadásba lendül, ha ellenfele már egyre gyengébb, vagy túl gyakran védekezik. A robotok ereje is beleszámít az ütéseikbe. 50 % energián lévő robot, maximum 50 % erős ütést tud bevinni ellenfelének. A reakcióidő is változik robotonként. Azt hiszem, ennyi előzetes elég lesz a Rise Of The Robots-ról, jöhet a játék...

Masell

The Hand of Fate





Kyranndia eltünedezik. Kőről kőre, fáról fára. Lépésről lépésre megszűnik létezni. A Királyi Mágusok nem tudnak mit kezdeni a helyzettel, minden új ötletet megvitatnak. Szorongatott helyzetüket jelzi, hogy még Markot is meghívták a konferenciára új segítője társaságában. Szerencsére a Kéz megtalálta a megmenekülés módját: egy mágikus horgonyt kell elhozni a világ közepéből. A feladat végrehajtásával Zanthiát, a legfiatalabb varázslónőt bízták meg.

Természetesen Zanthiát mi fogjuk megszemélyesíteni. Szerencsére már nem vagyunk teljesen kezdők a szakmában, így aztán rengeteg varázslat és mágikus tárgy áll majd rendelkezésünkre. Hoppá, azaz csak állnának, ha egy gondos tolvaj el nem lopta volna őket mind egy szálig. Szerencsére két potionos üveget mégis itt felejtett. Az egyiket a polcon találjuk meg, a másikat a szőnyeg alatt.

Így fölszerelkezve már nyugodtan útnak indulhatunk. Először talán látogassunk el a kikötőbe, hogy hajóval jussunk el első állomásunkig. A révész, egy jól megtermett szárnyas izé azonban a materializmus lelkes híve, ami nála az arany iránti vágyban nyilvánul meg. Magyarán: egy kis fizetséget kér a fuvarért cserébe. Hiába magyarázzuk neki, hogy nemrég raboltak ki minket, egyre csak azt hajtogatja, hogy alkimisták lennénk, vagy mi a szösz. Hurrá!

Khm, ezek szerint egy másik lehetőség után kell néznünk. Talán az innét keletre lévő pecások tudnának rajtunk segíteni. Csakhogy ők meg persze a saját hétköznapi gondjaikkal vannak elfoglalva, így nem igazán törődnek a mi bajunkkal. Az ő gondjuk a rossz fogással van kapcsolatban. Talán ha használnának valami csalit... Erre pölö kiválóan alkalmas a sajt. Mint köztudott, a sajt a halakon kívül rágcsálóféléknek is az egyik kedvenc tápláléka (vagy nem). Ezek egyik jeles képviselője alig pár pályányira húzza a lóbőrt egy barlangban. Csakhogy úgy tűnik, nem különösebben szereti, ha fölébresztik, mivel ilyenkor elég morcos hangulatba kerül, mindennemű engedelmességet megtagad. Azt is, hogy álljon félre az utunkból.

Na, de mostmár aztán elég a szívatásból! Kezdjünk el végre akciózni. Kutassuk át a képernyőket, így két odúban megtalálhatjuk a varázskönyvünket és a cserkészbográcsunkat. Ezekre és néhány alapanyagra lesz szükség a varázslatok elkészítéséhez.

Valahogy meg kéne szabadulni a patkánytól, hátha a sajtkamráját rejtegeti előlünk. Hm, az egyik varázslatunk medvék elijesztésére szolgál. Csak hat már egy nagyra nőtt egér esetében is. Szedjük össze az alapanyagokat. Szükségünk lesz némi hagymára, egy bnarlibark nevű ágra (a Windy Woof helyett), egy székre a Varangyoktól, egy üveg gyíkkönnyre, amit a krokodilnál szerezhetünk, ha _$%_%"!%$_". (Na, ez meg mi lehet?) Ja, meg kell egy kis tojásszag is. Mit is használtam erre? Ayay, azt hiszem elfelejtettem. Minden esetre, büdös volt, és... tojásszínű.

Szóval, ha megvannak a komponensek, öntsünk hozzájuk egy kis forró vizet, oszt irány Horány. (De legalábbis a patkánybarlang.) Ajándékozzuk meg egy potionos üvegcséből, melyből egy gyönyörű óriáskobra emelkedik ki. Azt hiszem, szabad az út.

Már be is értünk a belső barlangba. Valami gyanús koponya villogtatja ránk a fogait a túlsó falnál. Villogtatja a fogait? Hiszen ilyet már láttunk! A fán ücsörgő bogárkák is ilyen fényeket meg hangokat adtak ki, mikor megetettük őket egy kis blueberryvel. A felvillanások sorrendjében nyomjuk meg itt is a fogakat. Megvan a kalózok ládája. Nyissuk ki a futóhomoknál talált kulccsal, vegyük ki a varázspálcát és a sajtot. Ez utóbbit nyújtsuk át a horgászoknak, akik pillanatokon belül egy szép nagy hallal lesznek gazdagabbak.

(Mi meg az ólomhorgonyukkal, amit a csónakjukban hagynak.) Változtassuk arannyá a varázspálca segítségével, és vigyük el a révésznek fizetségül.

Amilyen mázlink van, épp most égett le a bárka, a helyén pedig egy postdragon sírdogál, mivel elvesztette a leveleit. Megígéri, ha megkeressük őket, átvisz minket a közeli szigetre. Tegyük hát ezt és már repülünk is.

Útközben még kapunk egy megbízatást, hogy vigyünk el egy levélkét a helyi farmernak, akit mustárkirály néven is ismernek. Cserébe a szállításért el is árulja a titkot: őrölt retekből és ecetből kiváló mustár készíthető. Ez utóbbit a farmer melletti polcról lophatjuk le, a retket pedig a szántóföldről vehetjük fel némi mezőgazdasági munkálat után. A megőrléshez nem kell mást tennünk, mint berakni a cuccot a zúzófejek közé a vízimalomban, és az így kapott port begyűjteni a sárkány tálkájába.

Földetérésünk színhelyére visszatérve egy különös lény gomolyog elő a szénakazalból. Egy dzsinn az, amint épp egy birtokba vehető test után kutat(-na, ha el tudná hagyni a szénakazlat). Talán egy palackra lenne szükségünk. De honnét is szerezzünk? Hm. Mikor ide érkeztünk, még több üvegcsénk is volt. Vajon hol találhatunk még egyet?

Naszóval, ha megvan az instantszellemünk, nézzünk neki test után. Gondoljunk csak az Ózra. Hogy is történt ott a dolog? (Vigyázat! Ha túl sokáig magunknál hordozzuk a dzsinit, előfordulhat, hogy mi leszünk az áldozatai. Sajnos ez majd csak a játék végén derül ki, mikor a holtak uránál teszünk látogatást. Persze az is lehet, hogy hazudok, de ki tudja... Érdemes kockáztatni?)

Szóval, a lényeg az, hogy hálás új barátunk cserébe a segítségünkért eltereli a farmer figyelmét, így lemehetünk annak borospincéjébe, ahol is egy ACMEr sajtkészítőr gépetr találhatunk(r). Persze alapanyagként kell hozzá némi báránytej is.

No, assziszem kezdhetünk megint varázsolni. Ez alkalommal egy szendvics spellt fogunk castolni, ugyanis a városkapu derék őrei csak ennek hatására hajlandóak beengedni minket a településre. Az összetevők: mustár, sajt, saláta és búzaőrlemény. Igyuk meg a löttyöt, és adjuk át a kaját az őröknek.

A városban mindenki mozdulatlanul ácsorog és meredten bámul ki a fejéből. Mivel elég nehézkes úgy segítséget kérni valakitől, hogy az még az alapvető életfunkciók ellátására sem képes, oldjuk fel a rájuk szállt varázslatot egy kis Skeptic potionnel. (Komponensek: egy nyúllábnyom a szakadék előtti nyúlszobor + az előtte lévő sár használatából, 2 db patkó, egy szósz narancshéj és sör keverékéből (vagy karamell és ecet), valamint sárkánykönnyek.)

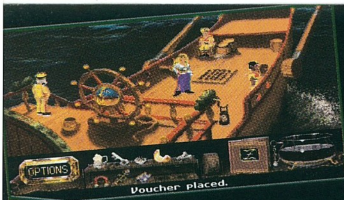
Na, ezt már csak rá kell pakolni a kételkedés oltárára, és kész is a finom józanító izé. Először talán nézzünk be a seriffhez. Na né' má', kit látunk? Csak nem Markus az, jó öreg barátunk? De mit keres a rácsok mögött?

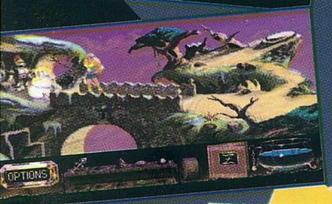
Mint kiderül, a seriff elég rossz kedvében van manapság, így aztán úgy döntött, lecsukja a haverunkat, a kulcsot meg a tengerbe hajítja. Ezt a cuccot szerencsére ki tudjuk halászni, ha egy elektromágnest használunk. De miből készítsünk patkómágnest?

No, mindegy. Ha megvan a kulcs, nyissuk ki a cellaajtót. Erre természetesen kiderül, hogy morcona seriffünknek elég jó a hallása, így mi is bekerülünk egy kalitkába. A sarokban egy rongyos vászondarab hever. Rángassunk ki belőle egy cérnaszálat és a Markotól kapott horog segítségével rántsuk közelebb a kulcsot. Köztisztviselő ismerősünk újra tanújelét adja hallószervének csodálatos mivoltáról, és a kulcsot a tengerbe dobja. Azaz egy hal gyomrába, ami az ablakon kihajigált dolgokat szokta elkapkodni. Így tesz a mi kis pecánkkal is.

Szóval ismét szabadok vagyunk. Ideje lenne a továbbhaladásunkkal törődni. Menjünk be az IBUSZ helyi kirendeltségébe és ébresszük fel a pultnál ácsorgó fickót. A legtöbb, amit elérhetünk nála, az egy jegy megvásárlása három kemény aranyért. Csakhogy nekünk pillanatnyilag egy fillérünk sincs.

Menjünk be a kocsmába, ahol két tengerész nagy beleéléssel gyepálja egymást. Némi beszélgetés után aztán az egyik kiveri a másik fogát. Hohó, hiszen ez aranyból van! Egy ilyen értékes tárgytól valószínűleg nem szívesen válna meg a gazdája, változ-





tassuk tehát ólommá a pálcánk segítségével. Arannyá visszaváltoztatva már vihetjük is a fogat a malomba formázás céljából. Ezt még háromszor kell elvégeznünk, és már meg is van a jegyünk egy messzi világba. (Csak úgy mellékesen megjegyezném, hogy én egy alkalommal kipróbáltam, hány fogat tudok kiveretni. Negyvenháromnál meguntam.)

Szóval megvan a jegy, elkészítettük a Skeptic potiont, mehetünk a kikötőbe a kapitányhoz, majd a fedélzetre következő állomásunkhoz. Most két lehetőségünk van: Vagy elutazunk a kannibálok szigetére és nagy nehezen onnét vergődünk tovább a vulkánszigetre, vagy pedig egyszerűen csak belepakoljuk a mágnesünket a kormány melletti kötélbe. Így a robotpilóta megőrül, a hálás legénység pedig a vízbe lök minket a sziget közelében.

Hát, itt vagyunk a világ közepének bejáratánál. De hogy jutunk le oda? A szigeten három idegenforgalmi iroda található, ezek mindegyike a lejutásban akar segítkezni. Némi reklámpropaganda keretében begyűjthetünk tőlük egy tollat és egy vörös bőrmappát, melyek egy varázslat összetevői, de erre nem igazán lesz szükség. Inkább fizessük ki nekik az idegenvezetői díjat, hogy megtudjuk a lejáratot a Varázshorgonyhoz: le kell ugranunk egy légkivezető nyílásba. Aaaaargh! Ezért rohangáltam én fél órán át?!

Szóval itt van utunk végső állomása. Csakhogy a barlang tele van őslényekkel, a járat a horgonyhoz pedig le van zárva. Valahogy rá kéne venni a triceratopsot, hogy nyissa ki nekünk az ajtót. Erre pölö kiválóan alkalmas az elszakított vörös ruhánk egy darabja, de ahhoz viszont csak egy Tyrannosaurus útján juthatunk el. Hmmm. Szép kilátások.

Na, mit gondoltok gyerekek, mit fog most csinálni a találékony varázslónéni? Bizony, bizony, egy varázsitalt. Nevezetesen a mackókészítőt. Ehhez szükségünk lesz egy szív alakú aranyrögre, egy ízére a pálmafákról, egy bigyóra a hogyishívjákokról. (Jól van, na! Elfelejtettem a nevüket.)

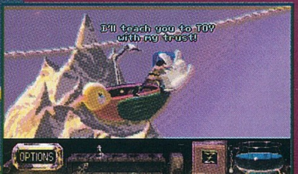
Szóval a bigyó megszerzési módja a következő: Menjünk arra a pályára, ahol egy kis dínó legelészik békésen és dobjuk el neki a botunkat. Jól idomított dinó létére persze boldogan utánarohan, hogy visszahozza nekünk, ezzel egy kisebb méretű földrengést okozva. Ha ezt még egyszer megismételjük, egy sziklадarab pont egy gejzír egyik nyílásába fog esni, így az egész gőznek a másik nyíláson kell távozni, melynek ereje elég lesz hozzá, hogy egyenesen a hogyishívjákokig repítsen minket.

Szóval elkészült a Teddy bear potionunk is. Egy ilyen gonosz mackóval fölfegyverkezve már bátran ráugorhatunk a rex hátára, aki vad vágtába kezd a területén. Kapjuk föl gyorsan a vörös posztót, oszt ott helyben ugorjunk le a hátáról. (Haha! De szellemes szóviccgyártó lettem én!) Ezzel a cuccal aztán triceratopsot neki is vezettethetjük az ajtónak, amin keresztül egyenesen a Horgonyokhoz jutunk.

Rövidesen Marko is megjelenik egy portálon keresztül, és valami hosszú szöveget gyorsan elhadovál, hogy nem is kell nekünk annyira az a Mágikus Horgony, inkább a sors kerekét kell megjavítanunk, aztán a Kéz egy gyors és alattomos mozdulatára el is tűnik. Hát, jól van, ha azt mondja nem kell Horgony, akkor nem kell Horgony. Ebben az esetben viszont nem ártana kijutni a barlangból. Tömjük be a kisebb lávaelvezető nyílásokat a pályákon lévő kisebb sziklákkal (össz négy db van), majd álljunk rá a nagy lávaizén mozgó lapra. A vulkán kitör, mi meg repülünk is egy kellemes hűvös hegycsúcs felé.

Naná, hogy innét még tovább kell majd utaznunk! A gond csak ott kezdődik, hogy minden út le van zárva. Az egyiket egy skizofrén facsoport állja el, a másikat pedig egy lovagias páncélzat. Mivel nekünk létfontosságú, hogy minden egyes idióta helyet bejárjunk, el kell őket űznünk. Kapjuk elő a varázskönyvecskénket és készítsük el a Phil Téli Mókája (na, milyen szót találtam?) nevű stuffot. (Faszenet a gördülő kő, a kovaszikla és a faágak segítségével készíthetünk.) Ezt használva a lovagon, az egy kissé elszomorodik rossz poénjainkon és duzzogva elvonul.

A következő helyszínen egy lábat üldöz néhány ürge. Nocsak! Lehet, hogy van valami köze a Kézhez? Végül is mindegy, hiszen egyelőre úgysem tudunk velük mit kezdeni. Had futkározzanak. Inkább vizsgáljuk meg a szobrot. Kicsit koszos ez az ólom műalkotás. Talán ha a pálcánkkal egy kicsit... Yeah! Cool! Wow! Ez igen!



Már megint túl vagyunk egy jókora szívatáson! No, vegyük ki a cuccokat a most megjelent ládából, osztán dobjuk is ki a szöget a futópályára. A láb belelép, a ficerék elkapják, mindenki boldog, mindenki elégedett. Na, húzás a fákhoz.

Ezek valaha egy tánccsoport tagjai voltak és még mindig imádják a pergő ritmusú zenét. Talán adjuk át nekik a varázsdobunkat.

Egy cuki kis sífelvonóhoz jutunk. Csakhogy amint be akarunk ugrani, rögtön úgy dönt a pályamozgató mókus, hogy ő bizony éhes. Próbáljuk meggyőzni, hogy tulajdonképpen ő nagyonis jól van lakva. (De igenis! Jól van lakva! Mondom, JÓL VAN LAKVA!) Nohát! Ugye, hogy ezzel megintcsak semmire sem mentünk. Így már mindjárt más. Talán adjunk inkább át némi rágcsálnivalót. (Fenyőtoboz, dió a bástyából, mogyoró a szobor melletti fáról.)

Tökéletes! A mókus hazament pihenni. Így már azért mindjárt más. De hogy fogunk feljutni? Rakjuk be a gördülő követ a mókuskerékbe. Hallihó, holleredíííűűű, várnak ránk a havas bércek! (Rám meg egy ápoló, hogy lenyugodjak végre.)

Well, csak feljutottunk a csúcs... alá. A továbbjutáshoz azonban némi hegymászófelszerelésre lesz szükség, melyet viszont csak a helyi vadászoktól kölcsönözhetnénk. Az egyetlen gond itt a "nénk"-kel van, mivel nem igazán hajlandóak egy lányra bízni a felszerelésüket. (Nem is csoda!) Szóval, megint lopnunk kell majd. Viszont a vadászok általában éberen szoktak őrködni, tehát meg kell tőlük szabadulnunk. Ijesszük el őket. Egy kosztüm varázslat pont meg is tenné.

Kapjuk föl a tollseprűt a sífelvonó bodegából, az üvegcsét és az ágyúgolyót a vadászházból, majd kaparjunk ki némi gyanús izét a falon lógó trófea orrából. Az ágyúgolyót arannyá változtatva egy gyönyörű ékszert kapunk, amit át is nyújthatunk a kinti csecsemő szemfüles anyjának (a füle a szeméig ér). Nyúljuk le a kölyök nyalókáját, és készítsük el a spellünket.

A varázslatnak nagy sikere lesz. A vadászok majd halálra röhögik magukat alakításunkon, aztán viszont megjelenik yeti koma személyesen és vad szerelemre gyúl szépséges hősnőnk által. Aztán boldogan éltek, míg meg nem haltak. (Ez ugyan nem igaz, de érdekes befejezés lenne...)

Szóval a yetibarlangban kötöttünk ki. Újra castolni fogunk. A párnából kilógó toll, a parfümös üveg, a cukorkás doboz és egy jégcsap segítségével készítsük el második kosztüm italunkat, aztán két másik jégcsappal másszunk föl a falon. Erre jön nagydarab udvarlónk és gyengéden bevonszol minket kuckójába. Egy óra játszadozás után aztán megjelennek rettenthetetlen kalandor ismerőseink. Locsoljuk le őket a potionunkkal.

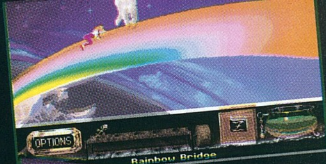
A falon felmászva megérkezünk a szivárványhíd házikójához. Sajnos az említett úton nem igazán tudunk továbbmenni, mivel valakinek még idáig is elér a Keze, így tönkretette a színskálát. Az itt lévő alapanyagokból kell varázslatokat készítenünk, amiket aztán a bokron lévő üvegcsékbe kell töltenünk. Ha jó helyre öntöttük, már nem tudjuk visszavenni őket. Jó szórakozást a kotyvasztáshoz! (Ja, az indigohoz kell egy amethist és egy blueberry.)

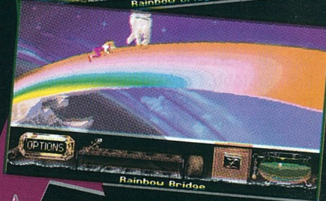
Elérkeztünk a Nagy Leszámoláshoz. Felöltjük Rambo barátunktól kölcsönkért XXXXL-es ruházatunkat, és nekivágunk az ismeretlennek. (Minket meg a Kéz a földnek, de aztán fölkelünk és megyünk tovább.)

Szóval itt állunk a Sors Kerekének kapuja előtt. Némi tükröződésnek köszönhetően egy langyos kis fénysugár elállja utunkat, de ezt könnyen ki lehet küszöbölni, ha az egyik radarernyőt ólommá változtatjuk.

A Sors Kereke leginkább egy gigantikus óraműhöz hasonlítható. Mindenféle izék, bigyók és hogyishívjákok összemicsodázásából készült akárminek lehetne leginkább definiálni, de mivel ez nekem túl bonyolult én inkább csak termonukleáris inverzmeghajtású valószínűségi mechanizmusnak hívom. (Na, ez egy oltári nagy baromság lett, de sebaj. Úgysem én cenzúrázom a cikket.)

Nu, másszunk föl talán a kontrollterembe. Ha ezt valaki jobbra indulva keresné, bizony rossz helyre érkezne, de mivel úgy is ide kell jönni először, talán tegyük is ezt. Itt egy játékot kell játszanunk.





célja, hogy a Fejek fölött lévő korongokat az egyik fej fölül egy másik fölé helyezzük át valami módon. Érdekes kis játék, de az én zseniális intuíciós képességemnek (meg a két hét gyakorlásnak) egy kicsit gyengécske. A lényeg, a lényeg, a lényeg, a lényeg, a lényeg (azt mondták, sok szöveget írjak), a lényeg, hogy megszerezzük a fogaskereket és a botot, mely egész utunkon a nyomunkat ütötte, vagyis követett minket. Ezekkel aztán rohanhatunk is az irányítóterembe.

Gyömöszöljük be a helyére a fogaskereket. Mint egy végszóra, meg is jelenik Marko a Kezesével. Ez utóbbi úgy dönt, túl egyszerű lenne itt most abbahagyni a játékot, inkább ránk támad. Ugorjunk először előle a műszerfalra, majd a bot jobb oldali darabjára clickelve guruljunk át a Kéz alatt, végül támadjunk rá, mikor Marko a háta mögé mászik. Tattatata, trattata! Cupp, smár, puszi! Van itt minden, ami kell, viszlát egy év múlva.
Na, azért ilyen könnyen nem szabadultok tőlem! Még annyit szeretnék mondani, hogy ez egy nagyon jó játék, de néha igencsak szívatós tudott lenni, ezért nem árt, ha nem egyedül kezd hozzá az ember. (Na, jókor mondom! Most, mikor már leközöltünk róla egy full leírást! Bravó!) Szóval, én is a Masell & mélyen tisztelt festő barátunk segítségével küzdöttem végig magam rajta. Hát akkor: See ya in Kyrandia 3.

Created By VD Rainbird

IndyCar Racing

Mi az a sport ami sokkal őrjítőbb, sokkal gyorsabb és mégis kevésbé ismert mint a Forma 1-es autóverseny?
Igen, a profik már kórusban kiáltozzák - az IndyCar Racing!
1909-ben négy üzletember kitalálta, hogy Indianapolisban versenypályát épít, amin majd versenyeket rendeznek.
Hát valahol itt kezdődött el egy sikersztori. Ma ugyan a lényeg ugyanaz, de a kocsik, a sebesség és a versenyzők generációi már jelentősen megváltoztak.

A Virgin a MicroProse babérjaira pályázik. Elkészítette a '93-as év végének legjobb autóversenyét.

A program vetekszik nagy elődjével, főleg nagy részletességgel kidolgozott, precíz alaposságában. A játékban szinte minden apróságot beállíthatunk, kezdve a fékek és a kerekek összehangolásától, a spoilerek és szárnyak szögállásáig.

Tisztáznunk kell azonban, hogy az IndyCar nem a Forma 1 nagy világ versenyeit veszi végig, hanem a gyorsasági autóversenyzés egy teljesen független ágába enged bepillantást a számítógépesek részére.

Az IndyCar a Formula 1 szabályaitól eltérve megenged olyan motorteljesítményeket is, amely ma már nem szabványos a világ másik nagy őrületében. Ja és az üzemanyag kizárólag metanol, amely a turbók hatására szinte kritikus motorteljesítményeket tesz lehetővé.

Szerintem minden autóverseny megszállott örül ennek a programnak, mert szépen kidolgozott vektor-rutinjai élvezetes, valósághű játékot teremtenek. A sebesség élvezhető, de ha nem lennénk elégedettek vele, akkor a felbontás csökkentésével, vagy a pálya objektumainak csökkentésével, a pálya finomságainak kikapcsolásával, jó eredményeket érhetünk el.

A maximális grafikai lehetőségek kihasználásával még egy 386-os gép is könnyedén megbirkózik. Bár a játék felajánl egy automatikus felbontás szabályozást is, amely az eseményeknek és a kamera pozícióknak megfelelően szabályozza a játék finomságait.

Kezdéskor beállíthatjuk saját versenyzőnk adatait. Név, becenév stb. már megszokott dolgok, de személyesebbé teszik a játék élményét. Az autónk kiválasztása után a motor és egyéb nem mellékes apróságok következnek. Miután minden összeállt, jöhet a verseny. Illetve, mint minden ilyen helyen a bemelegítés, edzőfutam, időmérő-edzés, és a verseny.

A garázs funkcióról is ejteni kell néhány szót. Tulajdonképpen részletezése egy teljes cikket elfoglalna, de gyorsan át-

INDYCAR™ RACING

tekintve a kerékállapot, a váltó és a fokozatok finombeállítása, a spoilerek és stabilizáló szárnyak állásszögének módosítása, az üzemanyag mennyiség növelése, csökkentése végezhető itt.

Ha végeztünk ezekkel a feladatokkal, irány a pálya, ahol feladatunk a járművünk megfelelő irányítása. Elszomorodva vettem tudomásul, hogy megfelelően kalibrált joystick hiányában a játék igen csak nehézkes, sőt mondhatnám azt is, hogy gyengén kezelhető.

A cég szakított a hagyományokkal és teljesen átrendezte a billentyű-kombinációkat. Egyedül a kormányzás funkciója maradt hagyományos.

Az autónk egyébként remek látványosság a kamerák kereszttüzében, amint megpördül, vagy nekirohan egy másik versenyző járművének. Rendkívül jól dokumentálható verseny-szituációinkat több kamera is rögzíti. Nekem a légifelvétel és a stabilizáló szárnyra szerelt kamera képei tetszettek a legjobban. A kamera pozíciók között váltogatva a látvány közvetítés-szerű élménnyé növekszik. A funkciók között találjuk a gyors előre és hátra funkciót is, mint a profi videókeverőkben ez megszokott.

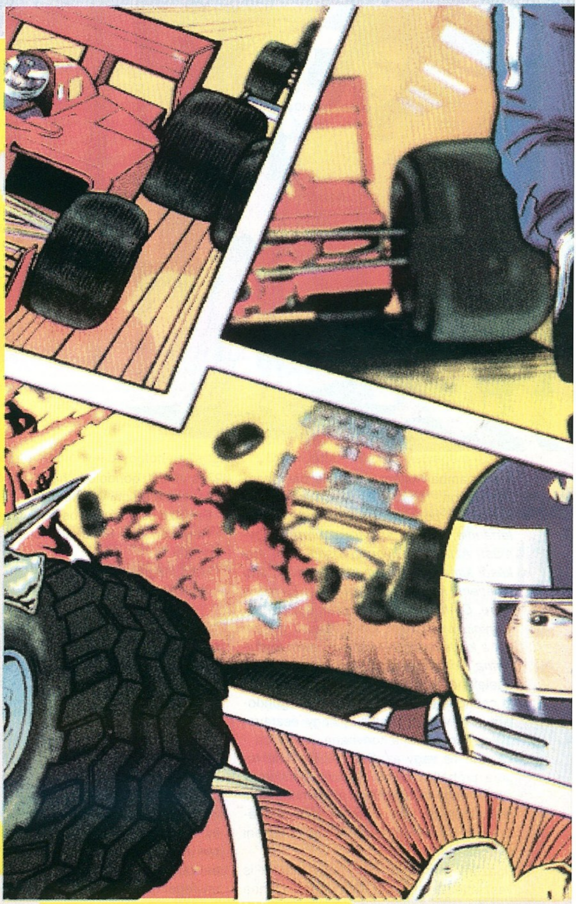
A verseny nem kietlen tájon zajlik. A pályák igencsak szépen megtervezett, valósághű lelátókkal, valódinak tetsző reklámfeliratokkal kápráztatják el a játékost.

Játszhatunk egy vagy két játékos üzemmódban. Teljes bajnokságot, esetleg szimpla egyszeri versenyt. Ha valaki nem tudná elárulom, pontszerzési lehetősége nem csak az első tíz versenyzőnek van (itt az első tizenkét helyezettnek), hanem az is szerezhet pontokat aki a legjobb időmérő edzést teljesíti (1 pont), vagy az is kaphat, aki legtöbb körben vezette a mezőnyt (1 pont).

A realizmus is szabályozható. A megszokott kényelmi funkciók is megtalálhatók, úgymint az automatikus váltás és automatikus fékezés. Beszabályozhatjuk az időjárást és az ellenfeleink tudás szintjét is. A verseny hosszát a normál verseny hosszához viszonyítva százalékos értékben határozhatjuk meg. Szabálytalanságaimért sárga zászlós leintést, illetve ennek kiiktatását is választhatjuk. Autónk sérülékenysége is fontos tényező. Első próbaköröm alkalmával a kerekem repült el nagyívben a pálya széle felé, ezen segít a sérülések kikapcsolhatósága.

A játék nagy kihívása ezenkívül, hogy akár modemen keresztül is játszhatjuk barátunkkal. A program tehát igazi csemege az ínyencek számára. Finomságait csak sok játékkal lehet kitapasztalni. Nem ígérem, hogy azonnali sikerélmény elérhető benne, de hosszú távon sokkal izgalmasabb, mint egy átlag autóverseny.

Shy

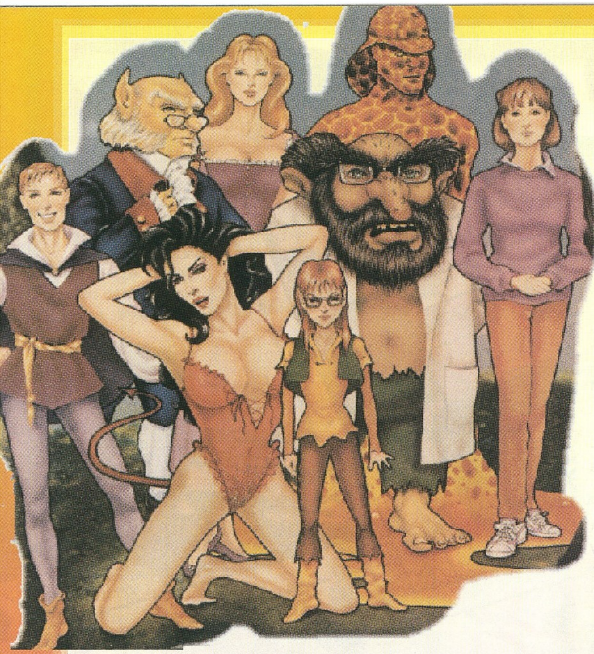


Néhány finomság billentyű-kódja:

Út mintázat - F3
Fű mintázat - F4
Fal mintázat - F5
Pálya objektumok - F6
Horizont - F8
Lelátók - F9
Automata felbontás - F10
Turbo - 1-9
Fék - "5"
Irányítás a nyilakkal

GRAFIKA	80
ZENE	80
HANGULAT	92
ÖSSZESEN	86

IBM PC
TESZT ANYAG
Virgin



Companion of Xanth

A szobámban ültem, és kifelé bámultam az ablakon. *"Esik. Még az idő is ellenem van. Miért pont most kellett ennek megtörténnie, hiszen annyira szerettük egymást! Aztán egy ilyen apróság, mint egy késői kimaradás, meg az a mondat, ami véletlenül kicsúszott a számon... És máris vége. De hiszen én még csak egy gyerek vagyok! Miért nem lehet elnézni nekem ezt a kis tévedést?! Mintha ez nem fordulhatna elő bárkivel..."* Ekkor meghallottam a telefoncsörgést. Valószínűleg már régóta csenghetett, csak túlságosan a gondolataimba voltam merülve, hogy észrevegyem. Kimentem a konyhába.

- Halló! Te vagy az, Dug? Itt Ed. Már régóta próbállak elérni. Tudom, nem vagy éppen nagy véleménnyel a számítógépes játékokról, de van itt most valami egészen új. Le merem fogadni, hogy tetszeni fog neked.

-Igazán? Hát vedd úgy, hogy már el is vesztetted a fogadást. Különben mi lenne a tét?

- Öööö... Hát, úgy hallottam, most nem igazán jössz ki a barátnőddel. Ha tetszik neked a játék, nem avatkozol bele, hogy elmenjek vele randira, ha viszont ez se fog tetszeni, megkaphatod a motoromat.

- Hogy mi van?

- Hé, nyugi, csak egy ajánlat volt.

- És miből gondolod, hogy egyáltalán el akar veled menni valahová?

- Ezt bízd csak rám. Nos, áll a fogadás?

- Rendben van! Kezdhetsz búcsúzni a motorodtól.

- Majd meglátjuk. Szia Dug.

- Ja. Hello!

"Ez igen! Még alig hat órája, hogy szakítottunk, de már most körüludvarolják. A legrosszabb az egészben az, hogy azt hiszem ez még csak nem is zavarja. Nicsak, csengettek. Csak nem máris Ed lenne az?"

"Hm. Egy doboz. Ez biztos a játék lesz. De miért nem személyesen adták át? Na mindegy. Megyek kipróbálni."

Pár perc múlva már a gépem előtt ültem, és belekezdtem az installálásba. Rövidesen egy kis fickó jelent meg a képernyőn, és valamit magyarázott. Fölvettem a szemüveget és játszani kezdtem.

- Üdvözöllek Xanth világában! Jól döntöttél, hogy elfogadtad a kihívást, feledhetetlen élményekben lesz részed. Először is nem árt tudnod, hogy a játékot ketten játszátok. Mindkettőtöknek a Díj megszerzése lesz a cél. Aki előbb eljut hozzá, az győz. Ehhez választhattok magatoknak egy társat, aki majd ebben a különös világban a segítségetekre lesz. Ha lenne valami kérdésed, most felteheted őket.

Rövid beszélgetés után már készen álltam. Úgy döntöttem Nada Naga, a Kígyóhercegnő lesz a társam.

Egy barlangba jutottam, melyből több kijárat vezetett ki, de csak az egyik volt biztonságos, a többi halálos csapdát rejtett. Fogalmam se volt mit tegyek. Nada szerencsére elég otthonosan mozgott ebben a környezetben, így rövid várakozás után már ki is jutottunk. Ekkor láttam meg először a vetélytársamat. Egy lány volt.

- Üdvözöllek, Képernyő! A nevem Kim.

Vajon miért szólít így? - Engem pedig Dugnak hívnak.

- Úgy látom, te nem igazán hiszel ebben a játékban.

- Hát ezt meg miből gondolod?

- Még mindig képernyőformád van. Csak akkor lehetsz teljesen jelen, ha hinni kezdesz a varázslatban. Persze így csak nekem nőnek az esélyeim...

- Igazad van, valóban nem hiszek a varázslatban, és nem leszek hajlandó egy játékot valóságnak képzelni. De mondd csak, miért nem indulunk el együtt megkeresni a Díjat?

- Veled? Hiszen te egy nem-hívő vagy. Na, visz' lát, majd a valódi formádban.

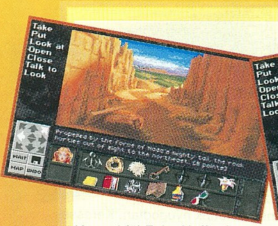
Gondolataimba merülve én is elindultam az úton. *"Lehet, hogy ez tényleg nem csak egy egyszerű kitaláció? Hogy lehet, hogy neki valódi alakja van?"* Aztán egyszer csak megpillantottam egy kisvárost. A téren a főember sietett elénk.

- Üdvözöllek Képernyő, és téged is szépséges kígyóhercegnő! Megkérdezhetem, mi járatban vagytok?

- Ó, hát csak erre jártunk. Megtudhatnánk, hogy mi történik errefelé?

- Egy Cenzúra-hajó futott be a kikötőbe, és minden egyes szavunkat felülvizsgálja. Ha megszabadítanál ettől a ... hajótól, nagyon hálás lennék!

- Szóval azt mondod, egy ... hajó kiszűr minden ... szót? Hé, ez tényleg működik! Rendben van, megpróbálok segíteni. De hogy csináljam, ha te semmit sem tudtál tenni ellene?



- Keresd föl Fairy Nuff-ot! Ja, tessék itt van a kulcs a hajóhoz.

"Hát akkor, indulás. Nocsak, ez meg mi? Ki hagyhatta itt ezt a vödröt? Végül is nem mindegy? Jól jöhet még később... Mi a... Hiszen ez elrepült!"

- Te Nad, most mit csináljunk?
- Nem is tudom... Talán, ha jó messziről bele tudnánk dobni egy nehéz követ...
- Hm. Először azért megnézhetném azt a cenzúra-izét. Hátha találok valami érdekeset.

"Aha! Meg is van. Egy darab vitorlavászon. De várjunk csak mi az ott? Egy kötél... Uh, be van szorulva."

- Nada! Nem tudnál segíteni annak a kötéldarabnak a kiszabadításában? Még jól jöhet a későbbiekben.
- Hát, ha te mondod... Tessék! A másik végén egy horgony volt. Azért nem tudtad fölvenni.
- Kösz, Nad!

"Várjunk csak! Egy horgony! Elég erősnek tűnik. Vajon ki tudom-e vele szabadítani a farönköt a folyóágyból? Igen, sikerült! Na, vigyük csak el a favágónak, hogy csináljon belőle egy jó hosszú lécet."

Rövid idő múlva már egy tökéletesen sima deszka tulajdonosa voltam, és már egy tervet forgattam a fejemben. A léc és a kanyonban lévő kődarab segítségével egy katapulttá állítottam össze, majd ráhelyeztem a követ. Már csak Nada Naga erejére volt szükség, és a kő repült is, egyenesen a vödörbe. Sikerült! Mostmár nyugodtan elmehettünk a Fairy-hez.

Egy ajtó azonban az utunkba állt, és a rajta lévő szem gyanakodva hunyorgott felénk. Elég nehéz volt elmagyarázni neki, hogy a falusiak bajban vannak és segítségre van szükségünk, de végülis sikerrel jártunk. A Fairy egy barátságtalan férfi volt, de némi magyarázkodás után egy receptet nyomott a kezünkbe, mellyel semlegesíthetjük a Cenzúra hatását.

"Na, szépen vagyunk! Most megint mászkálhatok órákig, míg mindent összeszedek." - gondoltam. Persze a feladat nem volt túl nehéz, elég gyorsan végrehajtottam. A tojást a golfpályán találtam meg egy golfkúp közelében, a két eye scream-et a bejáratnál vettem föl, a köhögéstablettákat Nada kapta el a forrásnál, melyben Kimet láttam az útján, a vajat a vajvirágokból szereztem, mellyel utána el is kaptam egy tűzlegyet. Már csak a vízesésből kellett kettő kevés víz és vihettem is vissza a Fairy-nek a kotyvalékot. De ezzel még nem volt vége a dolognak. Most két egyforma tartóedényre volt szükségem. Az egyetlen dolog, amiből kettő is volt ezen a környéken, a város lámpaburái voltak. Ez megfelelő tartály volt. Megkaptam bele a varázsfőzetet.

"Na, ez is megvan. Már csak bele kell önteni a füstbe a löttyöt és végre mehetünk tovább. Uhh! Hát ez rettenetesen büdös! Hah, egy megvan. Irány a másik... Nem bírom tovább! Na, még egy kicsit... Ez is megvan..."

Amint a főzetet a kéményekbe öntöttem, a füst hatására elájultam. Mikor felébredtem, Nada Naga fogadott kedvesen mosolyogva.

- Látom a füst megoldotta a problémánkat. Végre elhitted, hogy igenis valós világban jársz. Mostmár rendes emberi formádban vagy jelen.

"Valóban. De hát hogy is lehetne kitaláció az, ami ennyire valós hatással van rám, mint a füst. És a vajvirág, a víz, és az összes többi dolog... Mind annyira Hihető. Igen. Ez csak egy létező világ lehet, amibe a játékon át jutottam. Egy varázslatos világ..."

- Köszönöm a segítségedet, uram! - mondta a főember a találkozásunkkor.
- Kérlek fogadd el hálánk jeléül ezt a kardot. Varázslatos ereje van, bár nem tudjuk ez miben mutatkozik meg. Talán te majd fényt deríthesz rá.
- Köszönöm, azt hiszen jó hasznát fogom venni. De még lenne egy kérdésem. Meg tudnád mondani, merre juthatok ki erről a területről?
- Kérdezd a Fairy-t.

Szerencsére mogorva barátunk valóban ismerte az utat, de felhívta rá a figyelmünket, hogy rengeteg veszély leselkedik ránk út közben és főként a Üresség nevű helyet kerüljük el messzire.

"Méghogy Üresség! Kíváncsi vagyok milyen lehet ez a hely." Balszerencsémre gyorsabban választ kaptam kimondatlan kérdésemre, mint szerettem volna, ugyanis Nada kétségbeesve közölte velem, hogy a Voidban járunk, ahonnét még soha senki nem jutott ki.

"Szépen vagyunk, úgy látszik csak gondolnom kell rá, és máris a legnagyobb baj kellős közepébe jutunk. De várjunk csak! Mintha egy ajtót láttam volna felvillanni."

- Nad, te is láttad amit én? Az előbb egy ajtó materializálódott előttünk.
- Én ugyan nem láttam semmit, de majd egy kicsit jobban odafigyelek, hátha én is megpillantom.

Újra megjelent az ajtó.
- Tényleg itt volt, de túl gyorsan eltűnt, hogy tisztán láthassam.

Valószínűleg csak képzelődtünk.
- De nem, én tisztán láttam.
- Ugyan már! Mit keresne itt egy ajtó, a semmi kellős közepén?!
- De én láttam. Semmi kétségem felőle.

Ahogy egyre jobban kezdtem hinni az ajtóban, úgy az egyre tisztábban kivehetővé vált előttem, míg végül teljes egészében ott állt előttem. Átlépve rajta a Föld világába jutottam.

Egy forrás partján a nősténydémont pillantottam meg. Gyönyörű volt, ahogy a víz mellett üldögélt, és a haját igazgatta.

- Gyere ide, Dug! Igyál egy kis vizet.
- Miért tenném? Nem is vagyok szomjas.
- Csak azért, mert megkérlek rá.
- Ne tedd, Dug! Ez a Szerelem Forrása. Ha iszol belőle menthetetlenül beleszeretsz az első ellenkező nemű lénybe, akit megpillantasz.
- Ugyan már! Hiszen én is épp most ittam belőle. Mondd csak, úgy nézek ki, mint aki szerelmes beléd?
- Furcsa, hogy ennyire azt akarod hogy igyak. De tudod mit? Mesélj inkább nekünk valamit arról a bejáratról a dombnál.
- Á, az igazán nem fontos hely. De utoljára kérlek. Gyere igyál ebből a vízből. Ha nem bízol bennem veled iszok.
- Nem! Mostmár biztos vagyok benne, hogy rosszat akarsz nekem!
- Bolond! Elszalasztottad az alkalmadat! Hát menj csak be a dombba, ha annyira a porban akarsz kúszni! Az ajtó nyitva áll.

Egy furcsa labirintus-

szerű részre értem. Azonban amint egy kicsit beljebb mentem, kialudtak a lámpák, és semmit sem láttam. De nem! Hiszen a lámpák égve maradtak. Egyszerűen csak nem adtak semmi fényt. Aztán mikor már kezdtem kétségbe esni, újra láttam. Nada viszont valahogy furcsán viselkedett. Azt akarta, menjek, igyak vele a forrásból. Természetesen valójában nem is Nada volt az illető, hanem a nősténydémon vette föl az alakját, őt pedig bezárta valahova. Visszatértem megkeresni a labirintusba.

Keresés közben néhány tárgyra is rábukkantam. Például egy kőmozsárra, a hozzá tartozó zúzóra, meg egy beragadt ajtóra, amit fölvéve kiderült, hogy az egy befőttesüveg. Volt még egy tükör is, amiben ismét megláttam Kimet, és egy tábla, ami már túlságosan megkopott ahhoz, hogy el tudjam olvasni. Végül aztán elértem egy szobába, melyben egy kapcsoló volt. Átkapcsoltam.

"Nocsak, még egy. És még egy. Meg megint egy! Ennek már soha nem lesz vége? Aha. Most nem jelent meg új. Viszont semmi se történt. Talán, ha mindet lekapcsolom... Igen! És a Nada-kereső vadul jelez! Jövök hercegnőm!"

A kígyóasszony nem volt épp a legjobb bőrben. Úgy értem, kígyótestében ki volt láncolva a falhoz, a ruhái pedig a földön hevertek. Ez igencsak feszélyezte, így megígértem neki, hogy nem fogok leskelődni. Megtudtam, hogy a Démon pár szót mondott a láncoknak, így azok nem eresztették el, akármit tett is. Megpróbálkoztam a lehetetlennel: megkértem a bilincset, nyíljon ki. Sikerült! Újra szabad volt hű segítőtársam.

A falon veszélyes moszatok éltek: erős maró hatásuk miatt még az érintésük is halálos lehetett. Magamhoz vettem belőlük egy keveset a befőttes üvegbe, aztán lementem a földszintre a kijárthoz, amit egy fa zárt el. Ezt már könnyen szét tudtam maratni a moszattal, így beléphettem a Tűzvilágba.

Hihetetlen volt a forróság. Csorgott rólam a veríték. Egyszer csak egy lávaembert pillantottam meg a kutyájával. A forró kutya nem volt hajlandó a gazdájához engedni, így nem tudtam beszélgetni vele. Valamit ki kellett találnom.

"Éhesen nem tudok gondolkodni. Azt hiszem kiszállok egy kicsit a játékból, hogy valami ennivaló után nézzek. Lássuk csak, mi van itthon. Egy szendvics, egy üveg mustár... Hoppá! Mustár! Must-már tudom mit kell tennem a kutyulival a tűzvilágban!"

Sajnos azonban a nagy távolság miatt nem tudtam lelocsolni a lávadogot. "Talán Nada segíthetne. Mondjuk ha a haját kontyba rakná... Lássuk csak: konty, az angolul bun. A bun péksüteményt is jelent, ami olyan, mint a Hot Dog tészta. Locsoljuk csak le mustárral... Igen! A kiskutya elsüllyedt a lávatóban."

- Üdvözöllek szép hölgy.
- Hé én is itt vagyok ám! Mondd csak, itt mindig ilyen meleg van?
- Meleg?! Hisz majd megfagyok a hidegtől.
- Történt erre valami érdekes az utóbbi időben?
- Járt erre egy ember, Mack, és megtalálta a módját a keletebbre lévő tűzfalon való átjutásnak. Készített egy bombát.
- Mit tudsz még mondani róla?
- Hát... Nyugalmasabb vidékre költözött...

"Ez igen. Micsoda fontos információ! De várjunk csak. Hiszen ezt a nevet olvastam a táblán a földvilágban. Ha a csomagolópapírral és a faszénnel a tűzfaltól csinálok róla egy másolatot..."

Így tudtam meg a híres robbanóanyag receptjét. A lisztet hozzá a vajvirágból csináltam a mozsárban, a tüzesvizet pedig a lávaembertől kaptam, aztán jól megkevertem és beraktam sülni a szikla mélyedésébe. Rövid idő múlva már aranybarnára sült, így kivehettem a résből. Már semmi sem állíthatott meg. A csáklya és a kötél segítségével kimásztam a barlangból, egyenesen a vízvilágba. Csakhogy az utamat egy troll zárta el.

- Áááá. Megjött az ebédem.
- Úgy érted meg akarsz minket enni?
- Hát, általában azt szoktam tenni. Kivéve persze, ha jó kedvemben vagyok.
- Most esetleg nem örülhetnél egy kicsit?
- Nem megy. Van egy nagy problémám és már kezdek éhes is lenni.
- Esetleg ha segítenénk neked...
- Úgy? És mit kértek cserébe?
- Ó, hát igazán csak kedvességből tennénk...
- Na, ez szép, azt hiszem, egy ideig még élhettek nyugodtan. Keressétek meg a laborom kulcsát és szabadon elmehettek. Valahol a lakásomban vesztettem el itt a híd alatt. Én most előre megyek, ti pedig igyekezzetek megtalálni.
- És ha közben egyszerűen megszökünk?
- Vissza fogtok jönni. Biztos, hogy visszajöttök...

Lementem hát a híd alá, és rövidesen meg is pillantottam a kulcsot. Egy kút alján volt, de túl mélyen ahhoz, hogy föl tudjam venni. Föl kellett tölteni vízzel, hogy megszerezhessem. Ehhez először meg kellett nyomni a kék gombot, majd a folyótól fölvett cső segítségével föltölteni a kutat a csapból.

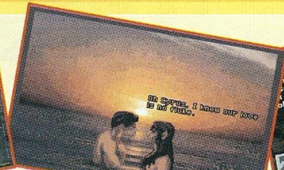
A kulcs megszerzése után a troll három táblajátékot hozott, mintegy utolsó feladatként. Meg kellett nyernem őket, hogy szabadon elmehessek. Az első játék megnyerése után aztán szabadon elmehettem, sőt még egy feszítővasat is kaptam.

Csakhogy utam Com-Pewterhez, a leggonoszabb gépezethez vezetett. Egy játékot kellett játszanom vele. A szabályok egyszerűek voltak. Mondott egy meghatározást, és nekünk az utána fölsorolt betűket kellett kiegészíteni eggyel, hogy megkapjuk a választ a kérdésére. Ezeket általában a nagy Com pendiumból tudtam kikeresni. Az utolsó kérdésnél volt egy kis gond, mivel Pewter egy olyan betűt kért, ami nem volt kirakva az asztalra.

"Megvan a szó, már csak a betű hiányzik. Honnét szerezzek én egy t betűt? Hát persze! Hiszen a golfkúpot tee-nek is nevezik! Ezt kell használnom."

Azonban Pewter nem volt éppen jó vesztes. Úgy döntött, én most feladom a játékot, így hát szépen meghaltam. Mikor elmagyaráztam a helyzetet Grundnak, ő is észrevette a csalást és visszarakott a játékba. Csakhogy egy vírus megfertőzte, amit én is elkaptam tőle. Ezt kellett beraknom Pewter input nyílásába, így a gépezet szép lassan eltávozott.

A túloldali ajtón át a Légvilágba jutottam. Az egyik házban egy öregasszony élt, aki állítólag nemrég még gyönyörű volt és fiatal, de egy gonosz Démon megitatta egy csúfító folyadékkal. Az átok visszafordításának a módja pedig valami hegyi felirattal van kapcso-



latban. Megígértem, hogy megpróbálok segíteni rajta.

Egy másik ház előtt egy ogregyereket pillantottam meg, akinek a labdája fönnragadt egy légfuvaton. A kürtőre ráhúztam az öregasszony zokniját.

- Te voltál segítség nekem, én segít neked.
- mondta a gyerek. Kettőnk ereje már elegendő volt hozzá, hogy megszereljem a rozoga tolókocsit, ami alá egy vitorla volt beszorulva.

Elindultam a távoli hegység felé, mígnem kiértem egy vízpartra. Egy vitorlás várakozott itt. Felraktam rá a vásznat, majd kinyitottam a szelek zsákját. Negyedszéllel a távoli csúcsok felé vitorláztam.

Rövidesen egy járathoz értem, ahol egy páncélos őr állt. Néhány kérdést tett fel, hogy jogosultságomat bizonyítjam a belépésre. A kérdések nem voltak túl nehezek, könnyen továbbmehettem. Elindultam fölfelé a lépcsőkön. Egyre csak mentem, mind följebb és följebb, mígnem egy táblához értem: Az út le van zárva. "Lehet, hogy ez a megoldás? Fölkaptam a feliratot és visszatértem az öregasszonyhoz. A legcsodálatosabb asszonnyá változott, akit valaha is láttam. Sajnos már volt udvarlója, így csak pár köszönő szót és a csúfító ital maradékát kaptam tőle. Ezt azonban át tudtam adni annak az ogrenőnek, akit társai kitaszítottak szépsége miatt. Cserébe, hogy visszaadtuk rútságát, elárulta az utat a szakadékhoz.

Itt végre ismét találkoztam Kimmel. Akadt azonban egy kis probléma: A társam és Kim nem akartak átkelni a szakadékon, inkább megkerülték volna. Kim társa viszont, az elf felajánlotta, hogy velem tart, ha Nada Kimmel megy. Nehéz szívvel váltam el úti-társnőmtől, csodálkoztam is hideg megjegyzésein, melyeket irántam tett.

A szakadék félelmetes hely volt. Falai meredeken futottak a magasba, alján sűrű köd gomolygott, a lépéseink megsokszorozódva verődtek vissza a falakról. És egyszer csak megjelentek Ők is. Az Urak. Egy sárkány és egy felhő. A felhő biztonságos magasból figyelte az eseményeket, míg a sárkányt lassan, méltóságteljesen indult meg felém. Lángoló szemeibe pillantva semmi kétségem nem volt szándékaival kapcsolatban.

"Most mit tegyek? El nem futhatok, elrejtőzni is túl késő. Talán ha..."

- Hé, te felhő odafönt! Micsoda egy cingár kis ködpászma vagy te! Fogadjunk, hogy még egy csepp esőt sem tudsz kicsikarni magadból! Egy kis záportól pedig egész egyszerűen eltűnnél. Micsoda egy csökevényes kis senki vagy te!

Szidalmazásomnak megvolt az eredménye. A felhő rámzúduló ereje a sárkány tüzét is semlegesítette. Csakhogy mostmár ketten voltak ellenem. Ekkor azonban megérkezett a kentaur, és egyenesen a varázsló kastélyához, utunk utolsó állomásához repített minket.

Csakhogy a kapu zárva volt, de egy rejtett panel mögötti kapcsolóval ki tudtam nyitni. Az épületbe viszont már nehezebb volt a bejutás. Hiába nyitottam le a felvonóhidat, az ajtónálló nem eresztett be. A csatornarendszeren át kellett bemennem.

Azonban az utamat egy víziszörny zárta el, akit egy rovar zümmögése ráadásul mindig ébrentartott. *"Talán ha a befőttesüveggel elkapnám a bogarat, a szörny alhatna végre. Jól van. Mostmár csak a csatornafedőt kell eltávolítanom. Majd a... uh, feszítővas... segít. Ez is megvolna. Hát ez meg mi? Zsákutca. De mik ezek a kapcsolók. Próbáljuk csak ki őket."*

Rövidesen rájöttem, hogy az elsőt, a másodikat, és a negyediket átállítva bejuthatok a kastélyba. Egyenesen Humfrey elé.

- És mit tehetek érted Dug?
- Mit tudsz mondani a játékról?
- Először is, ez nem egy hétköznapi játék. Két Démon készítette, hogy egy vitát eldöntsenek, melynek tétje a mágia birtoklása. Te játszol Xanthért. Az (E(A/R)TH nevű démon a másik fél tudta nélkül saját oldalára kényszerítette Nada Nagát, de szerencsédre még időben elváltál tőle. Rajtad áll, hogy ki lesz a győztes. Ha vesztesz, a mágia örökre eltűnik a világunkból.

- De én csak egy kicsi gyenge birdféle vagyok.
- Ez alatt a kaland alatt fölnőttél, bölcsebb lettél. Bízom benne, hogy helyesen fogsz dönteni.
- De hogy juthatok el a Díjhoz?
- Bele kell nézned a Dísztökbe. Ez egy másik világba repíti a lelked, ahol ugyanúgy tevékenykedhetsz, mint a jelenlegiben. De igyekezz! Kimék már előtted járnak.

Az új világ félelmetes volt, leginkább egy rémálomra hasonlított. Még ma is remegve gondolok rá vissza, mi mindent láttam ott, és kiver a veríték, ha a lakóira gondolok. Ugyanis ez egy halálvilág volt, élőholtakkal benépesítve.

Egyikük pont a kúria bejáratához volt állítva őrségbe. Úgy gondoltam, okosabb lesz egy másik utat keresni a házba. Bal felé indulva megpillantottam a pincelejárót. A lakatot a sárkánygyíktól elvett pikkellyel nyitottam ki. Lementem.

"Félelmetes ez a sötétség. Semmit se látok." Tapogatózva indultam megkeresni az utat, mely befelé vezetett. Találtam is egy kötéldarabot, és egy kulcsot. Ezzel már ki tudtam nyitni az ajtót. Az előszoba elég hétköznapi képet mutatott. Egy rozoga lépcső, kormos kandalló, beszorult ablak. Elindultam a lépcsőn. Pár lépés után azonban egy kis sercenést hallottam, a fokok kiegyenesedtek, én meg visszacsúsztam rajtuk. Valószínűleg a kar volt az oka, amit a kapaszkodóba építettek. Ezt a kötéllel a korlátgombhoz erősítettem, így már föl tudtam jutni.

Odafönt az áruló Nada Naga sziszegett le rám. Most végre kimutatta, milyen is valójában, aztán felhúzta a feljáratot a padlásra. "Fel kell jutnom! Itt ez a gomb: Csapóajtó nyitása. Valószínűleg ez ereszti le a padláslépcsőt. Megnyo..."

Tévedtem. Egy titkos szobába zuhantam. Fölvettem a gyógyszeresüvegcsét, majd megvizsgáltam a könyveket. A kandalló fölött az egyik egy titkosajtót nyitott, amivel visszaértem a folyosóra.

A gyógyszer segítségével ki tudtam nyitni az ablakot, az így talált kampóval pedig lehúzhattam a padláslépcsőt. Odafönt Kim Nada hátán állt és a Díjért nyújtózott. Már csak pár centi hiányzott... "Nem szerezheti meg! Senki nem szerezheti meg!" Elhajítottam a kardom a Díjhoz. Az ablak kitört, a célunk pedig örökre megsemmisült. GAME OVER, hirdette a felirat.

Újra a szobámban voltam. "Soha többé nem látom már Xanthot és Kimet. Megint vesztettem."

Ekkor megcsörrent a telefon:

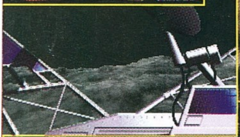
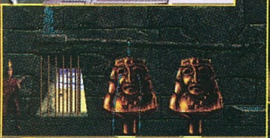
- Nem tudom, jó számot hívtam-e. Dugot keresem. Kim vagyok...

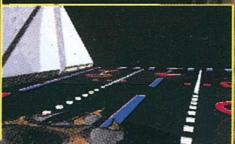
Created By TB Rainbird

INCA II

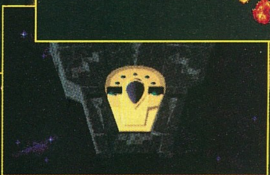
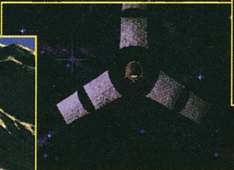
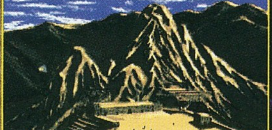
ANNAK AZ ERŐFESZÍTÉSNEK KÖSZÖNHETŐEN, AMIT AZ INCA I-BEN VÉGHEZVITTÜNK, ELDORADÓNAK SIKERÜLT EGYESÍTENIE A BIRODALOM NÉGY RÉSZÉT. DE EGY TITOKZATOS ASZTEROIDA FENYEGETI A MI ÖREG ÉS ERŐTELJES BOLYGÓINK HARMÓNIKUS EGYENSÚLYÁT. AZ EGYENSÚLYT, MELY ÉVSZÁZADOK ALATT ÉPÜLT FEL. SIKERÜL-E AGUIRRE-NEK A CONQUISTADORNAK ÁTVENNIE AZ ELLENŐRZÉST AZ ASZTEROIDA ÖSSZES EREJE FELETT? ATAHUALPA, ELDORADÓ FIATAL ÉS FORRÓFEJŰ FIA KÉSZEN ÁLL ARRA, HOGY LESZÁMOLJON AZ ÚJ ELLENSÉGGEL. EZZEL ELUTASÍTJA A NAGYTANÁCS BÖLCSEINEK JAVASLATÁT ÉS ELLENE TESZ APJA KÍVÁNSÁGAINAK.

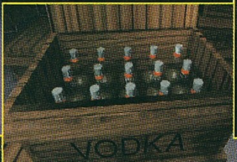
Machu Pichu, az Inca birodalom fővárosa. Ahhoz, hogy Atahualpa bejusson a bölcsek tanácsába, egy tesztet kell megoldania. Rajta áll, melyik utat választja. A bölcsesség útját /GATE OF WISDOM/ vagy az erő útját /GATE OF THE FORCE/. Ha az erő útját választjuk, akkor gyakorolhatjuk az "űrhajó" irányítását és a fegyverek használatát. Az űrben lebegő kőszobrokat kell szétlőnünk. A célkeresztből egy sárga vonal mutatja, hogy merre található a befogott ellenséges cél /hajó/. Jobb oldalon látható az aktuális fegyver képe és a rendelkezésre álló darabszám, illetve a lézerágyú esetében a feltöltöttség mértéke. Itt 99 a maximum és erre érdemes odafigyelni, mert gyorsan csökken, igaz gyorsan vissza is áll maximumra. Fegyvert az egér jobb gombjával válthatunk. A lézerágyún kívül van célkövető rakéta, és egyéb hatásos lövedék. A bal oldali ablakban találunk olyan infókat, melyek szintén a célkövetést segítik. Például, ha a célkövető rakétát aktiváljuk, akkor egy körben látjuk amint a cél két fele közelít egymáshoz, majd teljes fedésnél megszólal a figyelmeztető jelzés. Cél befogva, lehet lőni. Ha F10-et nyomunk, akkor a kurzor átvált a tumira és le tudunk menni a két szélső ablakba, sőt itt még el tudunk fordulni a kabinban. Balra semmi érdekes nincs, de jobbra találunk egy vezérlőt. Átállíthatjuk a teljesítményszintet, szabályozva ezzel, hogy a pajzs vagy a lézerágyú kapjon több energiát. A kabin középső nézeténél ha a bal ablakban autóra állítunk, akkor az aktuális cél kilövése után a hajó csinál egy bukófordulót és rááll a következő célra. Az egész hercehurcának egy problémája van. Amíg mi a beállítással vesződünk, addig az ellenség vidáman lövöldöz minket. Tudom, hogy mindenki szeretne minél előbb nekiesni a játéknak, de érdemes gyakorolni. Ha a bal oldali ajtót, a bölcsesség útját választjuk, akkor az eszünkre van szükség. Látjuk az ajtót, de kimenni nem tudunk, mert két rács is van rajta. Vegyük fel a követ /STONE/ és építsük be a bal oldali szobor /LEFT STATUE/ fölé a vízvezetékbe . A víz átfolyik a szobron, ki a szemén, mintha sírna. Vegyük el a harcos fejéről a madártollat /FEATHER/ és használjuk a bal oldali szobron. A szobor nem sír, lesüllyed és mosolyog. A belső rács felemelkedik. Most tegyük a követ a jobb oldali szobor /RIGHT STATUE/ fölé, majd őt is csiklandozzuk meg a tollal. Szabad az út. /EXIT/ Eldorado fogad: Atahualpa, most már méltó vagy arra, hogy csatlakozz a bölcsek tanácsához. A veszély nagy, kövess engem. A tanács megtekinti az utolsó felvételeket az aszteroidáról. Úgy néz ki, hogy a problémák forrása az aszteroida. Kelt a kereskedő beszámol felderítő útjáról. Elmodja, a háttérben valószínűleg Lord Aguirre áll, aki az aszteroida segítségével lehetetlenné kívánja tenni a kommunikációt a birodalom részei és a főváros között. Kelt, bár ő csak kereskedő, állítja, hogy Aguirre ereje jelenleg az aszteroida segítségével nagyobb, mint az Inca birodalom ereje. Atahualpa felfortyan: semmi nem lehet erősebb az incák birodalmánál. Árulónak nevezi Keltet, ezért Eldoradó elküldi Atahualpát a tanácsból. Donna Angelina sem bízik Keltben. Valamit tenni kéne, mert így elveszik a birodalom. Atahualpa azt mondja, hogy ő gyenge ahhoz, hogy legyőzze az ellenséget. Donna Angelina: Ott a TUMI, az egész birodalom legerősebb fegyvere /űrhajó/, gyengén őrzik, szerezze meg. Ezzel sikerül felbuzdítania Atahualpát. Vegyük fel a cocalevelet /COCA LEAVES/, majd a karót /POST/. Menjünk jobbra és tegyük a karót a kapu /GATE/ fölé a kiszögellésre. Most vissza balra. Vegyünk egy követ és dobjuk meg az őrt /GUARD/. Egy kissé morcos lesz, de ha többször megdobjuk, akkor már igencsak mérges és közli, hogy ez már tiszta téboly. Tényleg elég a bohóckodásból. Dobjuk meg ismét, de most gyorsan(!) ugorjunk fel a fára /VEGETATION/, vagy menjünk jobbra és bújjunk el a kerítés /FENCE/ mögé. Az őr lejön megnézni, hogy kidobta meg, mi pedig meghúzzuk a kötelet /PIECE OF ROPE/. A cölöp a koma fejére esik, szabad az út. Természetesen a szökés nem marad titokban. Atahualpa anyja aggódik. Kifakad Eldorádonak, miszerint helyteleníti, hogy úgy kezelte a fiát, mint felnőttet, bevitte a bölcsek tanácsába, majd ott megszégyenítette a tanács és az idegen előtt. A fiú úgy reagált, mint egy gyerek, megsértődött és elrohant. Eldoradó dühös, mert azzal, hogy elvitte a hajót /csak azért, hogy elsőnek támadhasson/, Atahualpa arra kényszeríti, hogy úgy cselekedjen, hogy nem tudja mi fog történni. Közben Atahualpa némi lövöldözésbe keveredik. /Most lehet hasznosítani az elején tanultakat!/ Eldoradó egy nagy hajóval az ifjú után ered és el is éri. Teleportálja őt saját hajójára és alaposan leszidja, mert úgy cselekedett ahogy azt az ellenség elképzelte, hiszen ők arra vártak, hogy az Incák tá-

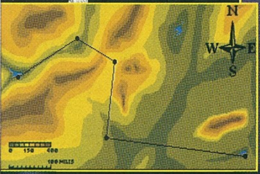





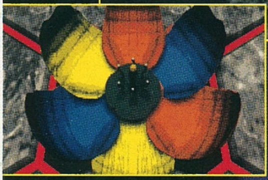
madjanak elsőnek. Kelt szól, hogy Aguirre üzenetét fogja. A lord közli, hogy mert megtámadták egyik űrállomását, azonnal ellentámadásba lendül. Eldoradó úgy dönt, hogy ő viszi a Tumit, Kelt a saját harcosaival és hajójával száll csatába. Eldoradó figyelmezteti Atahualpát: elég sok hibát követett már el, ezért maradjon nyugton és ne nyúljon semmihez. Természetesen az atyai intelmek nem arra valók, hogy betartsák őket. Az ifjú elkezdi piszkálni a fedélzeti computert /CONTROL SCREEN/. Megjelenik Kelt és emlékezteti Atahualpát, hogy jobb lenne ha veszteg maradna, de ő miután kikapcsolta a monitort, nekiesik a légzsilipnek /AIRLOCK/. Odabent ládaszámra a vodka. Na nem kell örülni, ez nem kocsma és különben sem férsz hozzá a nemes nedűhöz. Épp ezért forduljunk balra, majd előre. Vegyük fel a feszítővasat /CROWBAR/. Na most már lehet szerezni vodkát. Használjuk a feszítővasat a ládán /CASE/ és vegyünk magunkhoz egy üveg vodkát. Vissza a kabin hátsó részébe és a töltőcső /HOSE/ tetejéről tekerjük le a csavart és töltsük be a vodkát. Amikor elmegyünk, a csavar magától visszatekeredik. Menjünk vissza a kabinba és működtessük a gázkart /THROTTLE LEVER ON/. Atahualpa heves harcot folytat az ellenséggel, de sorsát nem kerülheti el. Kilövik. Eldoradó elkeseredik fia halálán, de a harcot nem adja, nem adhatja fel. A harc közben Keltnek gondja támad, megsérül a hajója, segítséget kér. Gyűjtsük őt be. Pár lövést leadunk a közeledő hajójára, majd automatikussá válik a dolog. Kelt azt mondja, van egy barátja aki segíthet nekik. Ahhoz, hogy jó helyen landoljanak, nekünk kell segítenünk. Egy térképen kell meghatározni a nevezetes pontokat. Először jelöljünk ki a nyugati zónában a víz alatt egy pontot, majd haladjunk 160 mérföldet a völgyben északkelet irányban. Ezután 100 mérföldet kelet-délkelet irányban. Most 150 mérföldet délre, végül 330 mérföldet a keleti víz körzetébe. Figyelem! A víz alsó, jobb oldali részét kell kijelölni és nem számít, ha nem pontosan 330 mérföld és az sem, ha nem tökéletesen keleti az irány, a hely a lényeg. Egy kissé rázós landolás és két nap gyaloglás után megérkeznek Kelt barátjához, akiről kiderül, hogy nő. Yuna-nak hívják és csillagász. Kelt elmondja jövetelük okát. Eldoradó pedig, hogy az aszteroida a föld közelébe került, és hogy Aguirre fel akarja használni. Yunának van egy antennája, amit ha beállítunk, meghatározhatjuk az aszteroida helyét és leggyengébb pontját. Egy háromszög közepébe be kell irányítanunk a golyót. A háromszor két irányító /DIRECT/ segítségével mindenki könnyen elvégzi a feladatot. Ha "+"-t nyomunk, akkor közelítünk az adott betű felé, ha "-"-t, akkor távolodunk tőle. Az aszteroida nagyon felgyorsult változási fázisban van, ezért nagyon megnőtt az energiaszintje. Ahhoz, hogy az aszteroidát megsemmisítsük, három energiát kell lecsökkenteni, három különböző bolygón. Yunának van egy vonata. Talán van rá lehetőség, hogy használhassák. Először menjünk fel a vonatra /GATE/. Vegyük fel az olajozót /LUBRICATOR/ és menjünk vissza a vonat mellé. Olajozzuk meg az emelőcsigát /PULLEY/. Vegyük fel a feszítővasat /CROWBAR/ és használjuk az emelőcsigán. A víz beömlik a vonat tartályába. Szálljunk fel a vonatra. Vegyük fel a bőrszíjat /LEATHER STRAP/ és feszítsük ki a csapszeget /PEG/ a feszítővassal. Tekerjük el a kereket /INLET/ és működtessük a gyújtáskapcsolót /IGNITION/. Kapcsoljuk át az előre-hátra menetet szabályozó kart /FORWARD/REVERSE CONTROLS/. Elindul a vonat, de megtámadnak minket. Három percünk van, hogy biztonságos helyre érkezzünk. A támadók négy irányból jöhetnek. Hogy éppen honnan, azt a kijelzőn látjuk. Gyorsan váltsuk arra az oldalra ahol támadás van és lőjünk, ahogy a csövön kifér. A mi állapotunkat egy vékony csík jelzi. Nem kell megijedni, elég könnyű megúszni a dolgot. Befutunk egy barlangba. Yuna ismeri ezt a helyet, de nem volt még alkalma felderíteni. Eldorádó úgy véli, hogy aranyásók lehettek itt. Javaslatára szétszéled a társaság és külön próbálják meg felderíteni a helyet. Eldorádó egy iroda maradványainál kezdi. Menjünk teljesen jobbra és közelítsünk rá a szekrényre /CHEST/. Vegyük fel a fakalapácsot /MALLET/, a borotvát /SHAVER/, az üveget /BOTTLE/, a zsinórt a nehezékkel /BALLASTED THREAD/, végül a kulcsot is /KEY/. Menjünk teljesen jobbra. Itt egy iratszekrény. A borotvával vágjuk el a kötelet /ROPE/ és tegyük el. Klikkeljünk a fiókra /DRAWER/. A homokban /SAND/ tisztítsuk meg a kulcsot, majd nyissuk ki vele a fiókot. Nézzük meg az aktát /FILE/. Egy szigorúan titkos irat. A lap alján három szám: 1, 8, 3. Menjünk jobbra és közelítsünk rá a páncélszekrényre /SAFE/. A tárcsák láthatóan berozsdásodtak, így nem lehet őket használni. Öntsünk mindegyikre higanyt /MERCURY BOTTLE/. Állítsuk be sorban: 1, 8, 3. Nyomjuk le a kilincset /LOCK/. Egy régi világ nyomait fedezzük fel. Egy hajó, a bumeráng hajó terveit. Ha hallgatunk a legendára, akkor ezt a rendkívül ütőképes hajót nagyon könnyen megépíthetjük. Nagy segítség lenne a harc során. A Tumi újjáépí-

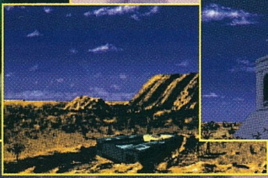




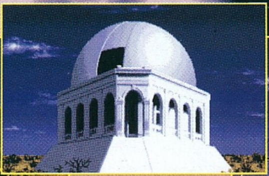


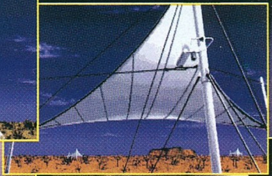


téséhez két hét kell. Kelt hajója megsemmisült, de ezeket a bumeráng hajókat a tervek alapján meg tudják építeni. Két héttel később Yuna rejtekhelyén. Tizenhárom nap alatt sikerült kiszámítani a három bolygó helyzetét, de mert az adatok nem teljesen pontosak, szükség lesz Eldoradó ráérzésére, improvizációjára is, hogy megtalálja a helyes koordinátákat. Azt azért tudjuk, hogy az aszteroida a három bolygó által határolt terület középpontjában van. Yuna az adatokat egy memóriakristályban adja át. Kelt jelentkezik be és elmondja, hogy kész a Tumi és ma este indul próbarepülésre a bumeránggal. Eldoradó kéri, hogy figyelmesen hallgassa meg őt. Repüljön vissza a Földre, mutassa meg a tőle kapott levelet, melyben kinevezi Keltet az ottani katonai erők főparancsnokává. Megparancsolja, hogy amíg ő lecsökkenti az erőket, Kelt építsen annyi bumerángot amennyit csak tud. Képezze ki a pilótákat és a harmadik bolygó közelében találkozzanak Eldoradóval. Kelt biztosítja, hogy mindig kész segíteni. Kapcsoljuk be a kijelzőt /SWITCH/. A memória hiányt pótoljuk a kristállyal /CRYSTAL/. Megjelenik két bolygó képe. Nincs jelentősége, hogy melyiket választjuk elsőnek. Akkor legyen az A jelű /POINT A/. Eldoradó elindul az első bolygóra, hogy teljesítse a feladatot, lecsökkenteni az energiát. Útközben az ellenség megtámadja, harcolnia kell. A győzelem után még egy külön csatára van lehetőség. Vállaljuk el, mert lényegesen könnyebb dolgunk lesz később, ha most ritkítjuk az ellenség sorait. Néhány próbálkozás után biztosan nyertesen kerülünk ki a csatából és folytathatjuk utunkat és landolhatunk az első bolygón. Egy homokos partszakaszra érkeztünk. Nézzünk ki a növények szárai között /STEMS/. Tépjük le a pálmalevelet /PALM LEAF/ és használjuk a lábnyomokon /FOOTPRINTS/. Látjuk, hogy egy mangrovefa /MANGROVE/ irányába vezetnek. Akkor menjünk mi is. Vegyünk fel egy osztrigát /OYSTERS/ és dobjuk meg a madarat /IBIS/. Ez nem jött össze. Vegyünk fel egy másik osztrigát és ezzel a megjelenő majmot /APE/ dobjuk meg. A madár elrepül és a majom is odébb áll. Megint vegyünk fel egy osztrigát és ezt tegyük a lapos kőre /FLAT ROCK/. Törjük össze a kalapáccsal és vegyük ki belőle a mágikus gyöngyöt /MAGIC PEARL/. Nézzünk bele a fészekbe /NEST/. Tegyük a gyöngyöt a zöld tojásba /JADE EGG/. Némi átalakuláson megy keresztül. Megjelenik a mangrove démona és közli, hogy ez egy gonosz hely, egyedül csak ő parancsolhat és visszafelé legyen nálunk a gyémánt, mert különben ő fog a lelkünkkel foglakozni. Az előtérben egy bennszülött: "Én már tudtam, hogy jönni fogsz és azt is tudom, hogy le akarod csökkenteni az energiát. Ezt a helyi démon nem igazán támogatja. Majd eldöntöm, hogy érdemes vagy-e a segítségemre." Nézzük meg közelebbről a krokodilt /CROCODILE/. Két üres szemgödör /ORBIT/. A bal oldaliba tegyük a gyöngyöt, a jobb oldaliba pedig a zöld tojást. Bennszülött: "Látom, hogy tiszta a lelked. Te meggyógyítottad a krokodilt. Csukd be a szemed és kövess engem. Én elvezetlek a vulkánhoz." Menjünk jobbra és vegyük fel a jogarokat /SCEPTER/. Kinyílik az ajtó. Menjünk be /OPENING/. A kalapáccsal törjük el a lopótököt /CALABASH/. Vegyük fel mindkét darabot és menjünk ki. Forduljunk balra. A két elülső pillérre /PILLAR/ tegyünk egy-egy jogart, a hátsóra pedig a lopótök egyik felét. Menjünk balra. A mélyedésbe /KEYSTONE/ tegyük a másik fél lopótököt. Eldoradó: hála Intinek - a napnak - sikerült lecsökkentenem az első energiát. Tegyük az ékkövet /STELLE/ a középső pillér tetejére. Bennszülött: "Nagyon jó Eldoradó. Ne félj semmit a visszaúton, mert a krokodilnak van egy kis beszélnivalója a mangrove démonával." Eldoradó felszáll, hogy folytassa útját a második bolygó felé. Természetesen megint harcolni kell és Kelt ismét segítséget kér. Most se hagyjuk ki a lehetőséget, tehát YES. Néhány fényév múlva Eldoradó megérkezik az univerzum egyik legelfeledettebb részébe. Egy ember szólítja meg: "Itt vagyok beszorulva ezek alá a palánkok alá. Én tudom, hogy te ki vagy. Mi láttuk a te érkezésed, de katonák jöttek akik mindent leromboltak. Őt bebörtönözték. Vár téged. Tudja, hogy mit akarsz és Ő tud neked segíteni, de neked be kell jutnod az ő mentális univerzumába." Menjünk a sziklához /CLIFF/. Először "menjünk" felfelé /ABOVE/. A gyökéren /ROOT/ dobjuk át a zsinórt a nehezékkel. "Menjünk" lefelé /BELOW/. A zsinór egyik végére kössük rá a kötelet, a másik végét pedig húzzuk meg. Így a kötelet áthúztuk a gyökéren. A csapszeget verjük a kalapács segítségével bele a kőtömbbe /BLOCK OF STONE/ és kössük rá a kötél végét /END OF ROPE/. Lökjük ki a kis követ /SMALL STONE/, majd a kőtömböt. A lift felrepít minket a szikla tetejére és találkozunk Vele. Üdvözöl minket, segíteni fog, de most imádkozzunk előbb. A feladat az imamalom /PRAYER SCROLL/ megfelelő hengereinek elforgatása. Az a jó, amelyik jobbra forog, tehát bal 2; 4, és jobb 2. A láma ölében megjelenik egy kagyló /CONCH/. Vegyük el. Ez itt egy titkos imahely. A vihar dúl, az őrzők hívnak. Találd meg az utat, hogy érdemes legyél a segítségükre ismét. Nézzünk be a résen /OPENING/ és vegyük fel a láncot /CHAIN/. Tegyük a pontra /POINT/. Remek kis villámhárító. Egy becsapódó villám megolvasztja a gömböt és az olvadt arany belecsorog egy tálcába /TRAY/. Használjuk rajta a feszítővasat. Megtaláltuk a lámát aki elmondja, hogy közel vagyunk a célhoz, és hogy nagyon sok minden van elrejtve a jég alatt. Vegyük fel a szálfát /WOODEN LOG/ és tegyük a hóra /SNOW/. A bőrszíjat kössük a fa tartóra /BEAM/ majd tegyük rá a tálcát. Adjuk oda a lámának a kagylót. A kalapáccsal üssük meg a gongot /GONG/. A láma megfújja a kagylót és eltűnik. A jég meghasad és egy jégbefaragott templom tárul fel. A kalapáccsal üssünk a jégcsapokra /STALAGMITES/. A lehulló jégcsapokat tegyük a fény útjába /RAY OF SUN/. Gyorsan vegyük fel a tömlőt /GOATSKIN/ és tartsuk a lecsorgó víz alá /TRICLE OF WATER/. A vizet öntsük az edénybe /PIERCED BOWL/. A víz átfolyik a kristály tojásba /CRYSTAL EGG/, ott megfagy és szétfeszíti a kristályt. Tegyük az ékkövet az állványra /STELLE/. Sikerült a második energiát is lecsökkenteni. Eldoradó folytatja útját és ismét harcolnia kell. Eldoradó: "Túl sokan vannak MC2, lehet, hogy menekülnünk kell." Harc közben megérkezik Kelt a bumerángokkal. Eldoradó örömmel üdvözli: "Jó, hogy látlak Kelt, nem hibáztad el a belépőt." Kelt: "Ne bízz ebben, Lord Aguirre nagyon jól ismeri a helyzetünket. Ez csapda. Egy téglát helyezett közénk." Eldoradó: "Én gondoltam erre, de hogy fogjuk leleplezni?" Kelt: "Donna







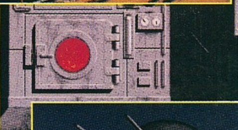


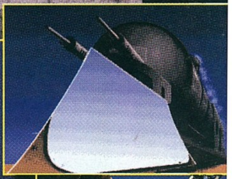
Angelina eltűnt és eltűnt egy bumeráng is." Eldoradó: "Oh, az áruló! Látom, hogy Lord Aguirre nem vesztett a sármjából semmit." Kelt: "A feleségedet is elrabolták és az aszteroidán tartják fogva." Eldoradó: Akkor távolról nem lehet megsemmisíteni az aszteroidát. Nem tehetek mást, oda kell mennem. Kelt, tereld el a hadsereggel az ellenség figyelmét és én közben megpróbálok észrevétlenül leszállni az aszteroidán." Kelt: "Ez remek! Megengeded, hogy felépítsek egy hadsereget és most fel kell áldoznom." Kelt nekiesik az ellenségnek és bár mindenhonnan jönnek, hősiesen harcol. Most látjuk hasznát annak, ha a játék során felvállaltuk az akkor többlet harcot. Ha győzünk, akkor Eldoradó leszáll az aszteroidára. Persze Aguirre dühös: ez lehetetlen. Ennek a démonnak sikerült leszállnia. Landolás után látjuk, hogy egy őr /GUARD/ fekszik az előtérben. Vizsgáljuk meg közelebbről. A borotvával vágjuk el a nyaklánc zsinórját /NECKLACE/ és vegyük fel a medálokat. Lépjünk ki valamelyik irányba, az őr eltűnik. Bal oldalt találunk egy halom gombot /BUTTONS/. Ez valami kódolt elektromos nyitó szerkezet. Lehet próbálkozni. Akinek ez a megoldás nem egészen tetszene az a feszítővassal nyissa ki a fali rekesz ajtaját /HATCH/. A medálokat /TRIANGLE,SQUARE,ROUND/ tegyük a helyükre /HOLLOW/ és üssünk rájuk a kalapáccsal. Feltárul az ajtó. Látunk egy kulcsot és hat gombot. Egyelőre menjünk innen és közelítsünk rá a jobb oldalon lévő ajtóra /OPENING/. Itt ugyanolyan lukakat látunk, mint a másik ajtónál. Világos, hogy a medálok egyszerre csak egy helyen lehetnek, de ha itt próbálkoznánk, akkor itt lenne zárva a külső ajtó. Ezért támasszuk ki, hogy ne tudjon becsukódni. A feszítővasat tegyük a szegélyhez /LEDGE/. Menjünk a kulcshoz és sorban nyomjuk meg valamennyi gombot /BUTTON/. A kulcs kivilágosodik, az ajtó becsukódik, a medálok kiesnek. Vegyük fel őket és menjünk a másik ajtóhoz. Vegyük el a feszítővasat és tegyük a helyükre a medálokat. Feltárul a börtön ajtaja. Eldoradó megtalálta feleségét. Ne vesztegessük az időt. Az utolsó bolygón is le kell csökkentenem az energiát. Nem lehet, mert Aguirre tudja a tervedet, egy egész hadsereg védi azt a bolygót. De én rájöttem, hogy ez az aszteroida nem sérthetetlen. Ha az utolsó erődet beleirányítod a szívébe, akkor meg tudod semmisíteni. Akkor nincs más választásom, el kell érnem a szívét. Vidd a Tumit, csatlakozz Kelthez és ő hazavisz. Eldoradó elindul, hogy megkeresse az aszteroida szívét. Egy alagútrendszerben kell bolyongani. És ezt a bolyongást szószerint kell érteni. Semmi logikát nem lehet felfedezni, de nem megoldhatatlan. Menjünk mindig jobbra addig, amíg el nem érjük az első termet. Itt a főbb szereplők képei vannak. Ha innen megint csak jobbra megyünk, akkor eljutunk a második terembe. Itt tükrök vannak. Sem a képeknél, sem a tükröknél nem lehet semmi érdemlegeset csinálni. Tehát kell lennie még egy teremnek. Vállalkozó kedvűek belevethetik magukat a labirintusba. Kellemes bolyongást kívánok. Akinek nincs hozzá kedve, az követheti az általam javasolt útvonalat. Nem állítom, hogy ez a legegyszerűbb és legrövidebb, de legalább biztos. Először is menjünk vissza a képekhez. Mindig balra! A képektől pedig így haladjunk: B, J, J, J, J, J, B, J, B, B, J, J, J. Hát ezeket a szobrokat /STATUE/ már ismerjük! Ezek röpködtek az űrben. Klikkeljünk rá valamelyikre. Kinyitja a száját, ami tele van gyémánttal /DIAMONDS/. Ne harácsolj, úgy is csak egy lehet nálad! Na akkor most menjünk a tükrökhöz. Az egyszerűség kedvéért ideírom az utat a képekig. Onnan pedig már ismerjük az utat.

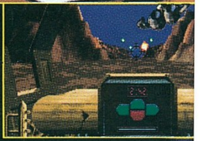
Szobrok-képek: B, B, B, J, J, B, J, B, B, B, B, B, J. A gyémántot használjuk az egyik tükrön /MIRROR/. Vegyük fel az üvegdarabot /PIECE OF GLASS/ és menjünk a képekhez. Az üvegdarabot használjuk Atahualpa képén. Eldoradó: "Tudtam, hogy fiam szelleme segíteni fog." Egy zenedobozt /MUSIC BOX/ kapunk. Menjünk a szobrokhoz. Az alagút melletti egyik szobornak zenéljünk. A két szobor egymás felé fordul. Elektromos kisülések közepette kialakul a fény köve /STONE OF LIGHT/. Vegyük fel. Rengeteg virág /FLOWER/ van előttünk. Nézzünk bele mindjárt az elsőbe. A fénykövet használjuk a szirmon /PETALS/. Kék lesz. Vegyünk fel virágport /POLLEN/. Menjünk egy virággal odébb és színezzük át. Ha új színe van, mondjuk sárgászöld, akkor szórjuk rá a virágporunkat és színezzük át. Átalakul. Most három kék és három sárgászöld levele van. Szedjünk virágport és menjünk egy másik virághoz. Ennek ugye piros a szirma. Szórjuk rá erre a porunkat és az átalakulás után színezzük át. Két-két kék, sárgászöld és piros szirma lesz. Megjelenik Eldoradó: "Itt leteszem az utolsó erőmet egy jobb világért." A feladat teljesítve. Zárszó: Wiracocha a legendás Inca isten visszatért. Ő kombinálta amit keresett, a jót és a rosszat. A mindenek felett álló létezés - aki keresztül utazta az univerzumot, keresve az új magasságait és dimenzióit az öntudatnak -, megszületett.

Elkerülhetetlen az összehasonlítás az INCA-val. A COCTEL VISION nagyon magasra helyezte a mércét az első résszel és most le is verte. Főleg ami a zenét illeti. Kíváncsian vártam, milyen zene kerül fel a CD-re, de az INCA PIPO-t meg sem tudták közelíteni. Nem egyértelmű a véleményem a digitalizált képekről. Talán nem kellett volna ennyire erőltetni a dolgot. Ami viszont tetszett: az effektek. Külön dicséret illet pár remek képet. Ezek, a csillagvizsgáló, a láma, a viharos imahely. És ide tartozik még a sziklás kép a maga kékségével.

Aradi Gábor és Micsonai Antal







MASTER OF ORION

Build An Empire To Span The Galaxy

A XXIII. században járunk. A mélyűr kolonializálása megkezdődött, s így megindult a harc a császári cím és hatalom megszerzéséért. A galaxis hemzseg a különböző népségektől, akik nem minden esetben viseltetnek szimpátiával fajtánk iránt.
Ez a gondolat ihlette a Masters of Orion alkotóit, akik a Microprose égisze alatt készíthették el programjukat. Piszok nagy szerencse, hogy ekkora név áll mögöttük, mert a játék grafikája miatt, ha kisebb cég adja ki bizony sokan odáig sem jutottak volna, hogy betöltsék. Nekem is mindenki azzal érvelt, hogy gyenge, rossz grafikájú és unalmas játékba ölök rengeteg energiát.
Nem hiszem, hogy igazuk volt, sőt már megint sikerült meggyőznöm néhány barátomat, hogy töltse újra a dolgot és csak egy órát töltsön el ezzel a - joggal állíthatom, hogy - kiváló játékkal.

Vágjunk is a közepébe. A játék egy stratégiai beállítottságú kaland. Kaland, mert a felfedezés nagy kalandja adatik meg a játékosnak. Az új naprendszerek, csillagok, vörös óriások és fehér törpék világa hívogat mindenkit, aki szereti a végtelen kéket. A Masters of Orion intrójában megelevenedik a galaxis, amelyet végül is uralnunk kell.

Hogyan tegyük ezt? Kezdjünk bátran a világok felfedezésével. Alkossunk, használjuk alkotó fantáziánkat és stratégiai érzékünket, merjünk kockáztatni és arassuk le a kockázat gyümölcsét, a sikert.

No, de térjünk rá a konkrétumokra. A startnál kiválaszthatjuk a játék nehézségi fokozatát. Ez a galaxis méretének a megadásával, az ellenfelek számának beállításával és az ellenfelek lehetséges paramétereinek pontosításából áll.
Small - azaz kicsi galaxis ami, 24 csillag-rendszerből áll, ez inkább csak ízelítőt nyújt a játékból.
Medium - közepes méretű játéktér, amely nagyobb lehetőségeket biztosít. 48 csillag-rendszerből áll össze.
Large - 70 csillag-rendszernyi terület. Hát ez már egy kellemesebb távlat.
Huge - 108 csillag-rendszer! Na végre, itt a legújabb és legkihívóbb méret. Itt aztán van lehetőség fejlődni. Amíg más nemzetekkel meg nem gyűlik a bajunk, vagy szövetségesünkké nem válnak.

Maximum 5 ellenfelet indíthatunk. Ezt azonban csak a nagy stratégáknak ajánlom. A nagyok általában nem barátkoznak a kicsikkel és a kicsik leggyakrabban szövetségeket alkotnak. De hogy kik lesznek a kicsik és a nagyok, ezek a dolgok természetesen a játék alatt derülnek ki. A játékban folyamatos belső segítség működik, mintegy segítve a játékost a találmányok világának útvesztőjében.

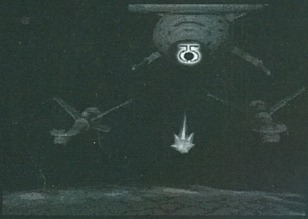
Kezdjük az elején. Kikkel játszhatunk? Szeretném végig tekinteni a fajokat, nehogy valakit meglepetés érhessen a kiválasztott faj képességeivel kapcsolatban. Hiszen ha egy szárnyaló tudós-faj tagjaival szándékozunk kezdeni, nem árt ismerni egyéb tulajdonságaikat is. Nézzük ábécé-sorrendben őket.

1. Az Alkari-k - Szárnyas nép, amely nem csak saját szárnyait képes használni. Remek pilóták. Az űrcsaták esetére speciális bonusszal rendelkeznek. Militarista szemléletű nép.

2. A Bulrathi-k - Medve-szerű lények, akik rendkívül kitartó harcosok. Leginkább a bolygó-felszíni harc a specialitásuk. Agresszív fajta.
3. A Darlok-ok - A Darlok szinte láthatatlan kém, aki úgy jár ellenségei között, hogy azok csak akkor fedezik fel, amikor titkaikat már mind megszerezte. Sose bízz meg egy Darlokban. Agresszív diplomaták.

4. Az Emberek - Mit is mondhatnánk róluk, olyanok mint

MICROPROSE



ma. A diplomatáik minden csűrcsavarban előfordulnak. A kereskedőik a galaktika legtávolabbi zugát is bejárják.

5. A Klackon-ok - Nagy hangya-szerű alakok. A Planetológai ismereteik kiemelkedőek. Rendkívül hamar benépesítenek bármely bolygót.

6. A Meklar-ok - A technikai civilizáció csúcsai, egy elrobotosodott civilizáció, amely általában óriási kitartással küzd a hatalomért.

7. A Mrrshan-ok - Nagy méretű ragadozó macskafajta, remek kézügyességgel. Ez a képesség a legnagyszerűbb fegyvermesterré teszi őket. Akinek a hajóiban ilyen ágyúkezelők ülnek nagy lépést tesz a hatalom felé.

8. A Psilon-ok - A galaktika legzseniálisabb gondolkodói és tervezői. A technikai fölény azonban nem minden. Pacifista technokraták.

9. A Sakkra-k - Hidegvérű gyík-lények, rendkívüli ellenállóképességgel megáldott faj, nagy szaporodóképessége a legzordabb bolygókon is életképessé teszi. Agresszív terjeszkedők.

10. A Silicoid-ok - Kristály szerkezettel rendelkező organizmusok, akik teljesen immunisak sok, más élő számára halálos bolygó felszínre.

Először válasszunk fajt, kedvünk szerint. Zászlónk és nevünk kiválasztása után már kezdhetjük a játékot.

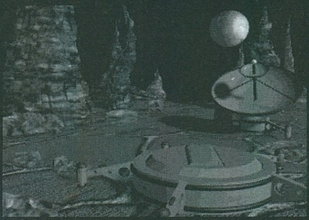
A játék controll képernyőjére érkeztünk. Rengeteg menüpont közül válogathatunk. Nevezzük őket funkció gomboknak.

Az első a "GAME" - amely tartalmazza az összes Load, Save, Quit funkciót. Ezek szerintem mindenki által ismertek.

Nézzük a következőt:

Design - **Tervezés**
Itt szervezhetjük át a flottánkat. Technikai eredményeink alapján új hajókat tervezhetünk, mind nagyobb hatékonysággal. Nem ártalmas figyelemmel kísérni versenytársaink tevékenységét ez ügyben, hiszen nagyon fura meglepetések érhetnek, ha az ellenség hajóinak fegyverei a miénknél hatásosabbak. A hajó tervezés másik szempontja, hogy milyen célra építjük az adott űrjárművet. A kolonializáló és harci hajók teljesen különböző felszereltséget igényelnek.

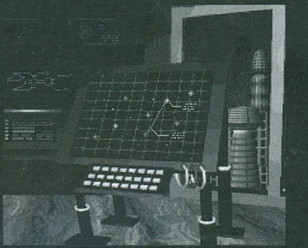
Fleet - **Flotta**
A hajóink állomáshelye és száma figyelhető itt



meg. A mozgó egységek útiránya is itt ellenőrizhető.

Map - **Csillagtérkép**
Nem csak a felderített bolygók típusa látható itt, hanem a bolygók nyersanyag lelőhelyeinek szintje és az uralkodó faj zászlaja is.

Races - **Fajok**
Hát itt tárulkozik legjobban fel a játék. Irtózatosan sokoldalú a lehetőségek tárhá-



za. A kapcsolatfelvétel után, a kereskedelem és a politika új távlatai nyílnak meg előttünk. A különböző fajokkal természetesen más és más típusú kapcsolatot alakíthatunk ki. A szövetségi viszonyok és paktumok nagyon hamar keresztül- szövik a legnagyobb távolságokat is. A barátom ellensége az én ellenségem jeligére akár másokkal való paktumokat rúghatunk fel. Kémkedhetünk és

szabotázsra buzdíthatjuk a bolygók lakóit. Felmérhetjük ellenfeleink tudásszintjét és technikai fejlettségét.

Planets - Bolygók
Gyors áttekintést nyújt a bolygóink helyzetéről, a koloniák fejlődéséről és a termelésük alakulásáról.

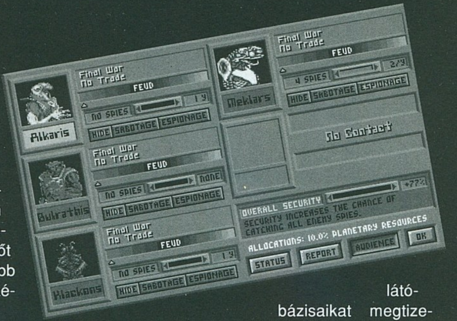
Tech - Technológia
Célja a technikai szint alakulásának ellenőrzése és a fejlesztések irányainak besorolása. Minden találmányról találunk itt egy kis leírást is.

Next turn - Következő kör
Mivel a játék "körökre" van osztva, ezzel jelezhetjük, hogy mi már befejeztük tevékenységünket.

A játékban vannak még kezelőszervek az egyes bolygók tevékenységének beállítására is. Itt szabályozzuk a hajóépítés, a védelmi berendezések építésének, az iparosítás, az ökológiai fejlesztés és a kutatás arányait.

Az induláskor általában egy kolonializáló és két felderítő hajóval rendelkezünk. Ennek a jelentősége akkor válik fontossá, ha a környezetünkben lakható bolygót találunk. A tudósainkat egyébként nem árt minél előbb munkára fogni, hiszen technikai fölényünket nem csak a hódítás útján kamatoztathatjuk, a békés életkörülmények fenntartását és a lakhatatlan bolygók problémáját is ők oldhatják meg. Néha beüt a baj egy járvány vagy egy űramőba képében, természetesen itt a jól képzett kutatók a megoldás kulcsai.

A bolygók fejlesztését is külön-külön határozhatjuk meg. Erre szolgál egy kis "kezelőpult" minden bolygó mellett. A hajóépítést nagy ipari potenciával rendelkező koloniáinkon kezdjük meg.



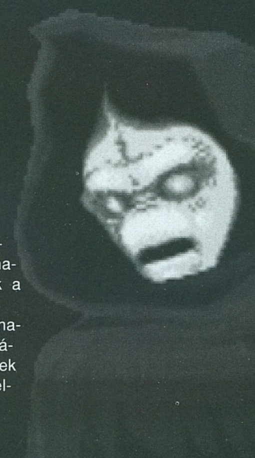
A bolygók védelmére bolygóvédő rakétarendszereket hozhatunk létre. Persze ez nem kötelező, csak hasznos. Ezek a rakétabázisok csata esetén a saját egységeinket segítik tűzerejükkel. Sőt egyes esetekben kisebb támadásokat önállóan is képesek visszaverni.

Az ipar fejlesztése is létfontosságú. Jelentős ipar nélkül nem tudjuk sokáig fenntartani szerepünket és hamarosan a történelmi népek kategóriájában találjuk magunkat.

A népesség növelése viszont bolygónk kapacitásának függvénye. A tudósok itt is képesek néhány millióval bővíteni a bolygók lehetőségeit.

A tudományos kutatások fejlesztése nem hangsúlyozható eléggé. Szinte minden erre vezethető vissza.

Hát ennyit az alapokról.
Még egy tippet szeretnék adni a játékhoz. A vége felé már csak egy ellenfél volt komoly konkurencia. Sajnos addigra a "Meklar-ok" jelentős légi fölényre tettek szert. Egy dolgot azonban kihagytak a számításból. A nagy stratégák szellemi fölényét. Már lovas őseink is ezzel a csellel győzték le ellenfeleiket. Igen, igen a dinamikus elszakadás taktikája lehet csak sikeres. Ellenfelünk utánpótlási vonalai csak a legnagyobb hatótávolsága érnek el. Ha ellátóbázisaikat megtizedelve akár több száz űrhajóból álló flottáit elvághatjuk a létfontosságú utánpótlási vonalaktól. Az így tőrbecsalt flották pusztulása törvényszerű.



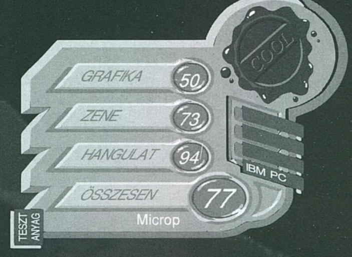
Tehát az átkaroló hadművelet sikeres lehet, de persze ez nem az egyetlen és a feltétlenül leghatékonyabb taktika.

Játszhatjuk békés polgárként is a játékot, így viszont garantálom, hogy soha az életben nem láthatjuk meg a győztes véganimációt.

Megtörténhet, hogy legyőzőre hamarabb találunk, a játék kezdeti szakaszában, mint sikerélményre.

Sokban meghatározó a népünk alapképessége és a hozzá kapcsolódó stratégia. De a választás most már a tiétek.

Üdvözlettel Emperor Shy DaCosta!



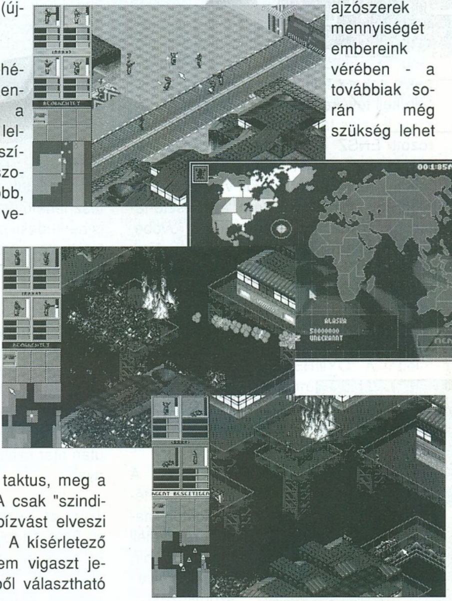
AMERICAN REVOLT™

SYNDICATE™ DATA DISK

Az elmúlt év egyik slágerének számító Bullfrog-termékhez nemrégiben látott napvilágot az első küldetés-lemez, mely valószínűleg csak az első a hasonlók sorában - a következő kósza hírek szerint májusra várható. A mostani, az American Revolt, ahogy címe is mutatja, a két amerikai lázadását feltételezi, és tökéletesen alkalmas rá, hogy új ráncokat vessen a játékos/cégtulajdonosok már enélkül is épp elég nyúzott képére. Az eredeti Syndicate elég bonyolult volt: négy figura többé-kevésbé egyidejű mozgatását, a helyzetek gyors áttekintését és értékelését követelte meg, s kikényszerítette a rendelkezésre álló vagyon következetes, ésszerű beosztását. A fegyverek, technológiák beszerzésére szolgáló kreditösszeg csak lassan növekedett, így a legtöbben a kerülőutat választották, s gépüket egy-két napig bekapcsolva hagyva, a helyi adókat az égig emelve teremtették meg világhódító turnéjuk anyagi alapját. Ám ha a győzelem után azt hitték, itt a kánaán, alaposan melléfogtak.

Mert a ravaszdi American Revolt azzal kezd, hogy megfosztja az ügynököket minden fegyverüktől, egy-egy nyomorult minigunt kivéve. Sőt, be sem éri ennyivel: alaposan megnyirbálja a költségkeretet, már-már az ésszerűtlenség határáig. A küldetéslemez készítői természetesen ismerték a pénzszaporítás trükkös módszerét, s noha teljesen kiküszöbölni nem tudták, tovább nehezítették a játékosok helyzetét - egy-egy mentés közel negyedmillió kredit levonását eredményezi, minek következtében gépünket jó három-négy napig kell bekapcsolva hagynunk, hogy megközelítsük a bűvös kétmilliós határt, s még így is alaposan meg kell gondolnunk, mentsünk-e egy-egy küldetés sikeres végrehajtása után. A startnál maximum egy ügynökünket szerelhetjük fel a korábban megszokott tűzerővel, s ha az első kísérlet kudarccal végződik, már arra sincs rezsink, hogy újratöltsük a boldogtalan spion lézereit.

rendje s módja szerint elhamvadnának. Van azért némi látszatja annak, hogy időközben a világ nagyobbik felének urai lettünk: kutatóink két nagy áttörés küszöbén állnak, s azzal kecsegtetnek minket, hogy hamarosan létrehozzák a klónpajzsot, valamint a légitámogatás igénylésére szolgáló tájolót. Az előbbi kütyü birtokában ügynökünket ártatlan járókelőnek álcázhatjuk - minek következtében az *mint olyan* pusztul el a heves kereszttűzben -, az utóbbi pedig láthatatlan bombázórajt csal a helyszínre, és napalmzuhannyal puhítja tovább a konkurencia harci szellemét. (Hogy pontosan mikor tanácsos légitámogatást kérni, számomra nem egészen nyilvánvaló: a raj érkeztéig eltelt időben tudniillik ötször is lemészárolhatják megszorult ágenseinket...) Ami magukat a küldetéseket illeti: két ponton haraphatunk a Nagy Almába, két államban kezdhetjük meg az amerikaiak (újbóli) meghódítását.



Mindkét kezdő küldetés nehézségi foka arról győzköd bennünket, hogy ezt a missziólemezt bizony nem lelkes amatőrök számára készítették - a korábban megszokottaktól eltérően itt nem több, csupán egyféle megoldás vezethet sikerhez, minden más esetben csúfos kudarc lesz az osztályrészünk. Ajánlott a teljes, négy fős harci egység bevetése: kevesebb emberrel aligha tudunk minden fontos helyre időben odaérni. Az idő sokkal jobban szorít bennünket, mint az eredeti játékban: néhány lélegzetvételnyi tétovaság, s már jön is az elkeserítő taktus, meg a MISSION FAILED felirat. A csak "szindikétezgetők" harci kedvét bízvást elveszi majd az ismétlődő kudarc. A kísérletező kedvűek számára alighanem vigaszt jelent a bejelentkező menüből választható

MULTIPLAYER üzemmód, melynek révén a rivális szindikátusok ügynökeit hús-vér vetélytársak irányíthatják. Sajátsága továbbá a küldetéslemeznek, hogy módot nyújt az eredeti Syndicate "visszaállítására" - szépséghibája a dolognak, hogy a

konverzió egyirányú, vagyis, hogy az American Revolt elfojtásának megkezdéséhez újbóli installálás szükséges.

S végül, a makacsul próbálkozók számára, néhány tipp az első küldetés (HOLD THE FORT) sikeres végrehajtásához: Négyfős kommandót indítsunk útnak. A megérkezés pillanatában növeljük maximumra ügynökeink valamennyi értékét, s a lézerrel felszereltet küldjük egyből a külvilágtól (és a megvédendő személytől) elválasztó falra. Ha eléri, le tudja szedni a mező felől közeledő ellenséges ügynököket - ha nem, páholyból nézheti annak pusztulását. A másik három ügynök pozícióját bal kéz felé, a falat megkerülő útvonal mentén jelöljük ki, és az ott cirkáló ellenséget elpusztítva vezessük őket a védendő személy kocsijáig. Vegyük körül a boldogtalant, s csökkentsük normálisra az ajzószerek mennyiségét embereink vérében - a továbbiak során még szükség lehet

Apropó, lézerek: a lázadó államokban rajzó ellenséges ügynökök immár kivétel nélkül birtokolják ezt a gyilkos eszközt, s kivégzésük sem olyan pofonegyszerű, mint eleddig volt: a "táposabbak" háromnégy löketet is elviselnek, mielőtt annak

újabb löketekre, de... nos, ez maradjon a jövő titka.

Ammo

BEST

GRAFIKA	95
ZENE	85
HANGULAT	85
ÖSSZESEN	92

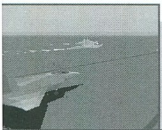
IBM PC

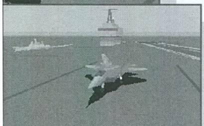
TESZT ANYAG Electronic Arts

TFX™

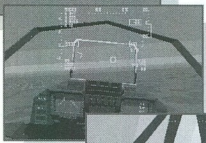
"THE U.N. ARE NOT MY HEROES !"

Virít óriási betűkkel Mostar és számtalan másik rommá lőtt boszniai település egy-egy, még épségben lévő falán. A kritika éles és vitathatatlanul jogos. Az elmúlt néhány hónap eseményei pedig nem szolgáltak okot szertefoszlatására. Az etiópiai Restore Hope művelet, Aidid banditái okozta kudarca és a balkáni szerencsétlenkedés sokak számára megkérdőjelezi a szervezet létjogosultságát. A Digital Image Design munkatársait azonban ezen vélemények sem tudták eltántorítani azon elhatározásuktól, miszerint a legújabb szimulátor-projectjükben éppen ennek a sokat vitatott szervezetnek a színeiben kell tevékenykedni. De az sem kizárt, hogy a valós tapasztalatoktól eltérő, határozott ENSZ ellenlépések feltételezésével, burkoltan saját nemtetszésüknek adnak így hangot. Bárhogy is van, nem ettől függ egy szimulátor sikere, a fejlesztő-team pedig magabiztosan tekint a jövőbe. És nem alaptalanul, hiszen softwareológiájuk már több kiemelkedő vektoros alkotással büszkélkedhet. Megjelentetésük idején az Epic és a Robocop 3 egyaránt forró anyagnak számított, a Retaliator-t pedig valószerűtlen repülési tulajdonságai ellenére sok szimulátoros nyúzta. De vajon mi jellemzi a TFX-et??





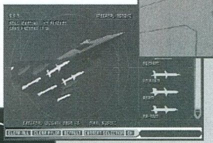
OPCIÓ BŐSÉG: A TFX hat, eltérő komplexitású részvételi móddal bír, megkísérelve szórakozást biztosítani a pillanatnyi pusztításra, ill. realisztikus repülésekre vágyó pilóta-jelölteknek egyaránt. Arcade: a legegyszerűbb repülési mód, ahol el lehet felejteni a le- és felszállásokat, nem számít hány gépet lőnek ki alólunk vagy a földbecsapódások száma. Mindig adatik újabb lehetőség az előző pontszám túlszárnyalására. Öt egyre fokozódó nehézségű szint követi egymást, ahol az ellenség szakértelmén kívül a hadszíntér, látási- és időjárási viszonyok is változnak. Ennél a választásnál az F-117A nem repülhető, a fegyver terhelést pedig a computer az aktuális bevetés tükrében állítja össze. A féktelen pusztítás lehetővé tétele érdekében, a kiválasztott gép végtelenített muníció és üzemanyag készletekkel rendelkezik.



Simulator: Hamisítatlan, szabályok és szabályzatok korlátozása nélküli repülést tesz lehetővé. Valójában a gépekkel való ismerkedést szolgálja, hiszen sem kitüntetések, sem pontok nem származnak az itteni teljesítményből.

Training: A céltudatos pilóta első igazi megmérettetése, ahol 10 bevetés alatt kell bizonyítani a további feladatokra való rátermettséget. A fegyverzet kiválasztás saját felelősségre történik, viszont a gépeket és a missziókat a computer határozza meg. A kiképzés sikeres teljesítése után már szabad az út az igazi karrier irányába.

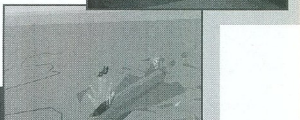
Tour of Duty: A Superstars, Darkstars, ill. Blue Angels kötelékébe lépve, lehetővé teszi az első harci bevetéseken való részvételt. Bár a szolgálat alatt a világ számos pontján meg lehet fordulni, ez azért több mint egy világkörüli út. Flashpoints: A Strike Commanderhez hasonló, de aktuálisabb történeti fonállal összekötött bevetés sorozat repülésére ad lehetőséget. Az 5 interaktív 'szappan operában' a történelem alakulása a pilóta kezében van, hiszen a kibontakozó események a küldetések sikeressége alapján alakulnak.



UN Commander: A jól csengő elnevezés, a TFX misszió tervezőjét foglalja magában. A legösszetettebb lehetőség, hiszen mint az ENSZ erők főparancsnoka, az összes döntéshozatal és ezeknek a kivitelezése, sőt következménye is a pilótát terheli. Viszont szinte végtelen fajtájú bevetés repülésére nyílik lehetőség és vissza lehet élni a hatalommal is. Tetszés szerint támadható bármilyen célpont, ha éppen ilyenünk van.

MŰKÖDÉSI SZABÁLYZAT: A 3D-s világban szinte minden ember alkotta szerkezet rendelkezik valamilyen értékkel. Ennek értelmében látványos eredmények érhetők el az engedélyezett célpontok megsemmisítésével, de ENSZ békefenntartó minősítésünkből adódóan a közvélemény valamint a mindenható média nem nézi jó szemmel a féktelen rombolást. Elvileg csak előzetes támadást követően szabad akcióba lépni. Kórházak, templomok, vagy más humanitárius feladatokat ellátó épületek lerombolása pedig komoly pontelvonást vagy akár hadbírósági tárgyalást is eredményezhet, így próbáljunk meg felülkerekedni perverz vágyainkon.

HADSZÍNTEREK: A szimuláció megpróbálta kiemelni a jelenlegi és jövőben feltételezhető krízis-pontokat, melynek következtében a föld környezeti és éghajlati szempontból jelentősen eltérő öt pontján lehet felvenni a harcot a gonosz ellen.
Somália: Kezdetét vette a második Restore Hope hadművelet. Ismét tombol az éhség és dúl a hadurak közötti csatározás. Az ENSZ végre határozottan lép fel a segély-



konvojokat feltartóztató fegyveresekkel szemben.

Columbia: A hatalmon lévő kormány megbuktatását követően kirobbant a drog háború a Kartel és a kormányhoz hű erők között. A ENSZ beavatkozását a kábítószer világ-robbanás veszélyének egyre valósabb fenyegetése okozza.

Líbia: Irakhoz hasonlóan, a líbiai diktátor folyamatosan akadályozza az ENSZ fegyverzet ellenőreinek munkáját. Elérkezett az idő jobb belátásra téríteni.

Balkán: A legaktuálisabb helyszín, ahová nem kell kommentár.

Dél-atlanti területek: Az 1999-es rekord méretű olajmező feltárását követően a régió összes országa területi követelést jelentett be. Az Egyesült Királyság és Argentína kizárólagos kitermelési joga ellenére a dél-amerikaiak, akár háború árán is magukénak szeretnék tudni az olajmezőket. A válság elmélyülését tovább fokozta a 200 nukleáris töltet gyártásához elegendő hasadóanyagot szállító hajónak az óceán ezen területén való eltűnése.

KONFIGURÁLÁS: Fejlesztői szerint a TFX rendelkezik a jelenlegi legvalószerűbb repülési modellel. Ez feltételezhetően igaz, bár abszolút kipróbálására nem adódott lehetőségem, hiszen a software rendszer besorolása alapján a 66 MHz DX2-es csak Simple modell emulálására ajánlott. Ezek után pedig már azt sem tartom kizártnak, hogy a Military Spec tökéletes működtetéséhez még a Pentium is kevés lesz. A kezdeti elmarasztalás ellenére vállaltam a kockázatot és nagy bátran mégis katonai előírásnak megfelelő géppel emelkedtem az egekbe. Képtelen vagyok elhinni, hogy ilyen szánalmasan repül egy valóságos vadászgép. (Talán bele kéne végre nyugodni, hogy a pilótára ható erőket imitáló berendezés nélkül, egyszerűen nem lehet érzékeltetni az valódi érzést.) A **REALISM** menü tartalmazza a repülés szempontjából igazán fontos opciókat. A szimuláció teljes élvezhetetlenné tételéhez elegendő egy paraméter módosítása. A pilótára 'REALISTIC'-en ható G-erők esetén ugyan manőverezni nem igen tudunk, viszont csak egy joystick mozdulat és máris akcióba lép a Darth Vader légzés emulátor. A **LOSS OF CONTROL** a szélsőséges repülési körülmények, ill. sérülések következtében fellépő irányítás vesztés fokát határozza meg. Ha pedig valaki mégis fokozott valószerűségi fokozaton kíván harcolni, a régiónak megfelelő hőmérséklet (**TEMPERATURE**) engedélyezésével tovább nyomoríthatja helyzetét. Teljes újdonságnak számít a csapadék (**PRECIPITATION**) okozta kellemetlenségek lehetővé tétele is. Egy kiadós zápor utáni vizes felszállópályáról csak hosszabb nekifutással lehet felemelkedni.

AVIONIKA & KÉNYELEM: A vadászgépek legújabb generációjának megtervezésénél, a mérnökök időt és költséget nem kímélve, egyre nagyobb figyelmet fektetnek a pilótafülke és a műszerek minél funkcionálisabb de egyben az ergonómia követelményeinek megfelelő kialakítására. Nem oktalanul, hiszen korunk elektronikus harcmezején, öngyilkosság lenne a pilóta számára, ha figyelmét lekötné a számos, sok esetben csekély jelentőséggel bíró műszer ellenőrzése. Ennek elkerülése érdekében az összefüggő funkciójú rendszerek ellenőrző fényeit egymástól jól elkülöníthető panelekre helyezték. A repüléshez nélkülözhetetlen információk megjelenítése pedig programozható MFD-ken történik. Annak ellenére, hogy bizonyos műszerek és funkciók működését tekintve vannak eltérések a Eurofighter, F-22 és F-117 között, a műszerfal kialakítása mindhárom gép esetében azonos. Először azokkal a figyelmeztető fényekkel ajánlatos megismerkedni, amelyek már az első felszállás után előbb vagy utóbb működésbe fognak lépni. A bal felső **JELZŐ PANEL**, a futómű, robotpilóta, kerékfék valamint fékezőhorog állapotát jelzi, ahol négy fajta státusz képzelhető el.

Szürke: A rendszer üzemképes, de nincs működésben.

Zöld: A rendszer üzemképes és működik.

Sárga: A jelzett rendszert kisebb sérülés érte.

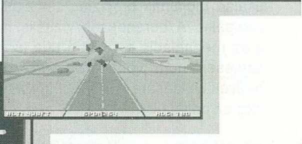
Vörös: A rendszer javíthatatlan sérülést szenvedett.

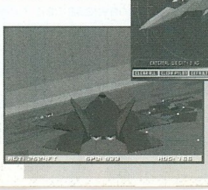
A **KÖZPONTI INFORMÁCIÓS PANEL** '**WARN**' jelzőfénye akkor villan fel, ha valamely funkció megszűnését eredményezte az elszenvedett sérülés. A középső 'CAU' kijelző olyan problémára hívja fel a figyelmet, ami repülés közben kijavítható, a jobb oldali pedig fedélzeti tűz kitörése esetén világít. Ez utóbbi bekövetkezése esetén az egyetlen logikus teendő a katapultálás.

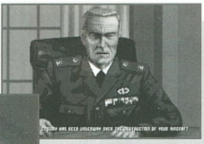
A jobb oldalon került elhelyezésre a gépet fenyegető **VESZÉLYEKRE FIGYELMEZTETŐ PANEL**. Bár ennek működése triviális, azt azért nem árt tudni, hogy a LAUNCH fény 30 mérföldön belüli L-L és 50 mérföldön belül történő légvédelmi rakéta indítás esetén lép működésbe. A Eurofighter és az F-22-es egy speciális, ún. lopakodó rendszerrel is fel van szerelve, mely a fedélzeti radar és minden más aktív sugárforrás lekapcsolása esetén, láthatatlanná varázsolja a gépet az ellenfél lokátorainak elektromos szemei elől. Ennek az ellenőrzőfénye a jobb alsó **ECM PANELEN** található.

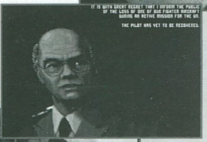
MFD-K & FUNKCIÓIK: Ezen a technikai szinten már természetes, hogy mindhárom géptípus műszerfala mentes az analóg kijelzőktől, az információk kivétel nélkül az MFD képernyőkön kerülnek feltüntetésre. Bár a legtöbb funkció már ismert korábbi szimulátorokból, természetesen nem hiányozhatnak a TFX-re jellemző különleges opciók sem.

FŐ ELLENŐRZŐ KÉPERNYŐ: A fedélzeti rendszerek státuszáról szolgáltat felvilágosítást. Az működőképes berendezéseket **ZÖLD** szín jelöli, **SÁRGÁN** világítanak a kisebb sérülést elszenvedett, de még funkcionáló egységek, míg a **PIROS** fény a működésen kívüli, javíthatatlan rendszerekre hívja fel a pilóta figyelmét. A kialakult helyzet áttekintése céljából nem ártalmas









tisztában lenni a rövidítések jelentésével sem.

ENL: Bal oldali hajtómű
ENR: Jobb hajtómű
WEP: Fegyverrendszerek
FUE: Üzemanyag cellák
ABK: Féklapok WBK: Kerékfékek
UC: Futómű
COM: Kommunikációs berendezések
FLP: ívelőlapok
HUD: Kivetítő üveg
RAD: Radar
OIL: Olajnyomás

A FLIR & DLIR: A Forward Looking Infra-Red nézet aktiválásakor, a kiválasztott MFD-n az előre irányított lézer besugárzó szemszögéből közvetített kép jelenik meg, abban az esetben, ha a rendszer nincs ráirányítva egyetlen specifikus felszíni célra sem. Ettől eltérő esetekben a rendszer azonnal átkapcsol az egész képernyős Downward Looking Infra-Red üzemmódba, ami a lézeres GBU fegyvercsalád tagjainak precíziós célbajuttatását szolgálja. A berendezés vizuális hatósugara meghaladja a 160 km-t de ez természetesen nem vonatkozik a bombákra, melyek kioldására a 6,000 ft körül magasság az optimális.

FEDÉLZETI RADAROK: Mindhárom gép, igen fejlett multi-funkciós légi és felszíni célok felderítésére egyaránt alkalmas lokátorral rendelkezik, melyek szimbológiája azonos, függetlenül az aktuális üzemmódtól.

A L-L üzemmód jelzéseinek értelmezése:

Vörös pont: Ellenséges repülőgép
Vörös négyzet: Jelenleg befogott ellenséges gép
Zöld pont: Szövetséges repülőgép
Villogó vörös gyémánt: Rakéta a levegőben

AZ L-F üzemmód szimbológiája:

vörös pont: ellenséges mozgó célpont
villogó vörös gyémánt: légvédelmi rakéta
villogó vörös pont: tűzvezetö lokátor
kék pont: szövetséges felszíni egységek

A látótávolságon túli felderítést végző (BVR) lokátor elsősorban az AA-ARM és AAAM rakéták célbajuttatását szolgálja. A berendezés keskeny sugárnyalábja a visszaverődésektől mentes vízfelszín felett 180, tereptárgyakkal tarkított szárazföld esetén pedig 120 mérföldnyi távolságig képes felderíteni repülőgépeket. Bár a légijárművek beazonosítása már a hatósugár határán meghatározható, pontos irány-adatok csak kisebb távolságokból remélhetők. A radar besugárzásjelző (HSR), a gép körüli 50 mérföldes körzetben jelzi az aktív elektromágneses sugár forrásokat és gyakori, hogy nagyobb felbontásban több gépből álló kötelékeket egy pontként jelöl.

Az MMD: ezen a digitálisan generált, mozgó térképen követhető nyomon a gép fehér vonallal jelölt repülési iránya, a hozzá viszonyított gépek helyzete, valamint az engedélyezett célpontok lokációja. A hadműveleti terület egésze egy külön képernyőn tekinthető meg.

Az irányítás MFD: Az aktuális gép manőverezési képességével kapcsolatos információkat ismerteti. A képernyő jobb oldalán a Eurofighter és az F-22 bevetéshez adaptálható szárnyának sematikus keresztmetszete látható. Ennek a feladata az orr-segédszárnyak, valamint az ívelőlapok aktuális helyzetének megjelenítése. Normális esetben ezeket a felületeket a fly-by-wire rendszer számítógépe vezérli, de sérülés esetén gyakran előfordul, hogy beragadnak az adott pillanatban lévő pozícióban. A bal sarokban lévő skála az F-22-es különleges változtatható állásszögű hajtómű-kiömlőnyílásainak helyzetét mutatja, melynek max. kitérése mindkét irányban 20˚ lehet. Ez a berendezés fokozott manőverező képességet és kisebb kanyarodási sugarat tesz lehetővé. Az irányítási mód fajtái mégis itt kerülnek megjelenítésre. A cirkáló **(CRUISE)** üzemmód közepes érzékenységet biztosít, ami valójában az alap repülési beállításnak tekinthető. A légiharc **(COMBAT)** beállítás az irányító szervek fokozott érzékenységét eredményezi, így javítja a túlélési esélyeket a fordulóharcokban. Ennek az abszolút ellentéte a leszállás **(LANDING)** opció, ami relatív biztonságos földetérést tesz lehetővé. A manuális irányítási módokat a robotpilóta **(AUTO)** egészíti ki, minek működése triviális.

> TFX & CD-ROM:
> Mert természetesen a napjainkban uralkodó MPC trendnek köszönhetően, már ilyen változat is létezik. Csodára viszont ne számítsunk. Szinte elenyésző a lemezes változattól való különbség, hiszen a néhány jellegtelen 3D Studio animációt és a 'tuning-olt' CD soundtrack-ek kivéve, minden maradt a régi. Kényelmi szempontból azonban mégis rendelkezik két fontos előnnyel a lemezes változattal szemben: nem kell kivárni mind a 8 disk felinstallálását és a HD-n sem fog 10+n megával csökkenni a szabad hely.

A ROBOTPILÓTA: Mind a három géptípus azonos rendszerű robotpilótával rendelkezik, mely négy hagyományos és egy speciális, ún. 'pánic' módban üzemeltethető.

MÓD #1: Útvonalkövetés. A gépet előre meghatározott sebességgel irányítja az aktuális navigációs pontig. A cursor billentyűkkel lehetőség nyílik a repülési magasság megváltoztatására.

MÓDd #2: Iránykövetés. A cursor billentyűk inputjai által beállított irányszög, magasság valamint sebesség alapján vezeti a fedélzeti computer a gépet.

MÓD #3: Célpont megközelítés. A radar által befogott repülő tárgy felé irányítja a vadászunkat. A gép aktuális sebességét veszi alapnak, de természetesen ez manuálisan módosítható.

MÓD #4: Auto-gázkar. A Tornado-ból ismert szerkezet lehetővé teszi a pilótának azt, hogy kizárólag a légiharc manőverekre koncentráljon, hiszen ebben a módban a fedélzeti számítógép mindent elkövet Irányítás közben az MFD-n beállított sebesség fenntartása érdekében.

KIEMELŐ ÜZEMMÓD: a valóságban csak a Eurofighternél tervezik ennek a

biztonsági rendszernek a beépítését, annak ellenére, hogy az orosz vadászgépek legújabb generációjában már szériatartozékként szerepel. A szimulációban kicsit változott a helyzet, hiszen mindhárom géptípusban megtalálható ez az elmés berendezés, ami aktiválás esetén mindent elkövet a repülő azonnali vízszintes helyzetbe való hozása érdekében. Természetesen kis magasságokban már ez sem tud csodákat művelni, így nem nyújt 100%-os biztonságot a földbe fúródás ellen, de jó szolgálatot tehet dugóhúzók vagy pillanatnyi 'eszmélet vesztések' bekövetkeztével. Azonban komoly hátránya, hogy működése esetén szinte lehetetlenné válnak az adrenalin termelő mélytámadások vagy rácsapások. A figyelmeztető női hang gyakori felhangzása pedig rövid időn belül komoly megterhelést jelent az idegrendszerre.

TÉRKÉP & SZIMBOLÓGIÁK: A hadszíntér egészét ábrázoló térkép repülés közben kizárólag egy külön képernyőn tekinthető meg, nincs lehetőség az MFD-ken való kivetítésre. A műhold felvételek alapján generált képeken nemcsak a domborzati és infrastrukturális adatok kerültek feltüntetésre, hanem a bevetés szempontjából fontosabb navigációs pontok is. Szintén innen lehet informálódni a fedélzeti radar által nyomon követhető max. tíz repülő tárgy adatairól. Ennek megfelelően 6 specifikus jelzés különböztethető meg:

vörös kocka: ellenséges repülőgép.
narancs kocka: mozgó felszíni célpont, általában tank vagy hajó.
zöld kocka: szövetséges repülőgép
kék kocka: szövetséges felszíni egység.
villogó piros/fehér kocka: támadható ellenséges célpont.
villogó kék/fehér kocka: landoláshoz kijelölt légitámaszpont.

OFFENZÍV TERHEK: ha valaki a gépek által képviselt színvonalnak megfelelő, eddig ismeretlen fegyverek megjelenésére számított, bizonyára csalódni fog. Bár komoly arzenál áll rendelkezésre, elenyésző az új típusok száma. Az L-L rakéták közül említést érdemel az AAAM, ami méltó utódja lehet az AIM-54 Phoenixnek, valamint az izgalmasnak, de működése szempontjából kellően sci-fi-nek tűnő Air to Air Anti-Radiation Missile. Sajnos mindkét esetben 200 km körüli hatótávolságra utaló adaton kívül más információt nem publikáltak működésükről. A GBU család tagjai közül egyedül a BLU 109-ről érdemes szólni, hiszen ezt kifejezetten bunkerek és vasbetonnal megerősített célpontok leküzdésére fejlesztették ki. A CMB 18 névre keresztelt reptér romboló konténer minimális változtatásoktól eltekintve, azonos a Tornádóból ismert JP233-as fegyverrel. A 20 km-ről indítható Conventional Stand-Off Weapon pedig nem más mint a CMB 18 szárnyfelületekkel és hajtóművel ellátott változata. A repülőterek legveszedelmesebb ellenfele kétségkívül az AGM 109-es robotrepülő, amely digitális terepösszevető navigációs rendszerének köszönhetően akár 300 km távolságból indítható. Relatív nagy tömege és légellenállása viszont determinálja a hordozható darabok számát. A lokátor elhárító AGM 122A-ből akár több is szállítható. A csak 8 km-es távon belül alkalmazható fegyver használhatósága nem közelíti meg a HARM-ét.

PARANCSNOKI FELADATKÖR: Megközelítőleg sem olyan veszélyes mint amilyennek hangzik. Sőt, valójában a legjobb szórakozást biztosító eleme a szimulációnak. Gondoljuk csak el, nincsenek ostoba felettesek és értelmetlen parancsok. Legfeljebb saját fejünkben fordulhatnak meg fura gondolatok. Ebben az esetben előfordulhat, hogy megfeledkezve az ENSZ mandátum kötöttségeiről, felpezsdítjük néhány túlzottan békésnek tűnő település életét. A Tornado 'mission planner'-jén nevelkedett generációnak nem lesznek nehézségei a repülési terv elkészítésével. Egyedül arra kell figyelni, hogy egyetlen egy paramétert se felejtsünk el megadni.

VÉGÜL IS MIÉRT ÁSZ A TFX? Mert semmit sem kell benne komolyan venni. Ez pedig azt eredményezi, hogy nem próbáljuk hasztalanul összevetni a valósággal. Órákat lehet eltölteni a tereptárgyak szinte zavaró sokaságának felderítésével, az abszolút céltalan, de mégis szórakoztató repüléssel vagy éppen az értelmetlen, de annál látványosabb rombolással. Mivel nem számítunk ennél többre, elkerüljük a csalódást. És ami a legfontosabb, végre átadhatjuk magunkat az önfeledt játék örömeinek. Legyünk őszinték, manapság ez sem egy utolsó dolog.

Sorell'

TFX billentyűzet funkciók:
Esc : 2× katapultálás
F1 : Kilátás a fülkéből előre, 12' órában
F2 : Látótér elfordítása balra, 60° fokonként
F3 : Látótér elfordítása jobbra 60° fokonként
F4 : Kilátás a fülkéből hátra, 6' órában
F5 : A gép kívülről, hátulnézetben
F5 : 2× gép körüli nézőpontok kiválasztásának engedélyezése
F6 : Elrepülés megtekintése
F7 : Harcászati nézet: gépről a célpontra
F8 : Kioldott fegyver követése
F8 : 2×, a rakéta keresőfeje által közvetített kép megjelenítése
F9 : Az aktuális célpont & környezete
F10 : Virtuális pilótafülke mód
1 : Bal MFD funkció beállítása
2 : Középső MFD funkció beállítása
3 : Jobb MFD funkció beállítása
4 : LBM kép lementése bevetés közben
5 : Botkormányra ható ellenerő ki/bekapcsolása
7 : Robotpilóta üzemmód #1.
8 : Robotpilóta üzemmód #2.
9 : Robotpilóta üzemmód #3.
0 : Robotpilóta üzemmód #4.
W : Kerékfékek be/ki
E : ECM berendezés működtetése
R : Radar hatósugár beállítása
T : Idő múlásának felgyorsítása
I : ILS aktiválása
P : Pause
A : Robotpilóta be/kikapcsolása
S : STEALTH üzemmódra való átváltás
D : Repülési adatok eltüntetése külső nézetben
G : Futómű kieresztése/behúzása
H : Fékezőhorog aktiválása
L : Az utolsónak fogott üzenet feltüntetése
Z : Lézer célmegvilágító aktiválása
Z : Felszíni célpont befogása, a lézer dezignátor képernyőjén
X : Felszíni célpont befogásának megszüntetése
C : Célpontok közötti váltogatás
B : Féklapok működtetése
N : Célpont nézetek közötti váltogatás a bal MFD-n
M : Térkép megjelenítése/eltüntetése
+ , - : Gázkar
<, > : Nagyítás & kicsinyítés a lézer dezignátor képernyőjén
[: Bal hajtómű beindítása ill. leállítása
] : Jobb hajtómű beindítása ill leállítása
' : Légi utántöltő berendezés kibocsátása
' : Preferences képernyő
TAB : Automata kiemelés aktiválása
Backspace : L-F fegyverzet kiválasztása
Enter : L-L fegyverzet kiválasztása
Space : Élesített fegyver kioldása
Insert : Dipól fólia
Delete : Termik gömb
PgUp : Fülkéből való kilátás megemelése
PgDn : Fülkéből való kilátás visszaállítása
Shift(b) + Q : Bevetésből való kilépés
Shift(b) + B : Fékezőernyő leoldása
Shift(b) + N : Éjszakai IR látó berendezés be/kikapcsolása
Shift(j) + F1 : Kilátás a fülkéből előre, 12 órában, műszerek nélkül
Shift(j) + Cursor : Körültekintés a fülkéből virtuális módban
Shift(j) + Cursor : Gép körüli nézetek beállítása kívülnézetben
Shift(j) + End : Gépünk kicsinyítése kívülnézetben
Shift(j) + Home : Gépünk nagyítása kívülnézetben
Shift(j) + PgUp : Külső nézet fejreállítása
Shift(j) + PgDn : Külső nézet visszaállítása
Ctrl(j) : Gépágyú élesítése & HUD átváltása NAV üzemmódba
Alt + W : Időjárásjelentés lekérése
Alt + H : HUD kiírás megjelenítése/eltüntetése
Alt + J : Póttartájok és L-F fegyverzet vészleoldása
Alt + L : Automata leszállás
Alt + B : Fékező ernyő kibocsátása
Alt(b) + V : Fedélzeti VCR aktiválása
Cursor : Lézer dezignátor fonálkeresztjének mozgatása
Numerikus billentyűzet:
* : Utánégetés egy fokozattal történő növelése
- : Utánégetés egy fokozattal történő csökkentése
/ : Utánégetés kikapcsolása

ELENDER COMPUTER

1134 Budapest, Csángó u. 13. Tel./Fax.: 129-9080
4029 Debrecen, Csapó u. 100. Tel./Fax.:(52) 413-795
6725 Szeged, Katona J. u. 9. Tel./Fax.:(62) 310-269
8200 Veszprém, BOTEV ÜZLETHÁZ Tel./Fax: (88) 428-235
9700 Szombathely, Hunyadi u. 45. Tel./Fax: (94) 312-265
7626 Pécs, Hold u. 15. Tel./Fax: (72) 324-307

ELENDER

Nyitva: hétfő-péntek, 9-17 óráig

JETBOOK 486DX/33 INTEL 219.900.-
4 MB RAM, 120 MB Win., beépített TRACKBALL és PCMCIA, VGA LCD

JETBOOK 486SLC/33 CYRIX 169.900.-
4 MB RAM, 120 MB Win., beépített TRACKBALL és PCMCIA, VGA LCD, SLIM

Kisvállalkozások figyelem!
Ha nálunk vásárol, akkor egy számlázó és készletnyílvántartó programot adunk ajándékba Önnek.

Vállalkozásoknak kedvező lizing lehetőséggel is!

386SX/40 2 MB RAM, 1,2 MB floppy, 125 MB Win. 14" VGA mono, 256KB VGA vez. **64.900.-**	**386DX/40,** 4 MB RAM, 1,2 MB floppy, 125 MB Win. 14" sVGA color, 256KB VGA vez. **95.900.-**
386DX/40, 128KB cache 4 MB RAM, 1,2 MB floppy, 245 MB Win. 14" sVGA color, 512KB VGA vez. **99.900.-**	**486DX/33, 256KB cache** 4 MB RAM, 1,2 MB floppy, 345 MB Win. 14" sVGA color, 512 KB VGA vez. **142.000.-**

Samsung 0921 9 tű, 132 karakter, FX-1050 compatibilis, magyar karakter készlet **28.800.-**	**Samsung 2421** 24 tű, 132 karakter, LQ-1050 compatibilis, magyar karakter készlet **42.500.-**

Diákok alapitványi támogatás formájában kedvezménnyel vásárolhatnak!

Az árak ÁFA nélkül értendők, kp. fizetés mellett, 1+2 év garanciával

Naprakész információk a teletext 374. oldalán olvashatók

Hidetésfelvétel
kizárólag cégek
részére,
valamint
vidéki céges és
magán terjesztők
jelentkezését
várjuk
az alábbi
telefonszámon:
183-72-99

CREATIVE

HANG- ÉS VIDEO-DIGITALIZÁLÓ KÁRTYÁK

Sound Blaster 2.0	8.000,-
Sound Blaster Pro	12.800,-
Sound Blaster 16 Basic	18.400,-
Sound Blaster 16 Multi CD	22.000,-
Sound Blaster 16 ASP Multi CD	26.000,-
Sound Blaster 16 SCSI-2	25.000,-
Sound Blaster 16 SCSI-2 ASP	29.000,-
ASP Chip Upgrade SB 16	6.900,-
Wave Blaster	22.900,-
Midi Blaster	23.900,-
Video Blaster Special Edition	41.200,-
Video Spigot	32.700,-
TV Coder	17.500,-

CD-ROM drive-ok

SONY single speed	22.000,-
SONY double speed	27.000,-
MITSUMI single speed	19.000,-
MITSUMI double speed, motoros ajtó	28.000,-

És még sok más PC alkatrész ! Érdeklődjön !

Áraink ÁFA nélküliek és 1 év garanciát tartalmaznak

ÉSZ•KÉP KFT.
1034 BP., BÉCSI ÚT 126-128.
TEL.:188-9569, FAX:168-9032

READY COMPUTERS KFT

1054 Budapest, Vadász u. 36. Tel.: 131-0518
9025 Győr, Híd u. 9. Tel.: (96)-311-615
Pécs 7625 Kálvária út 2. Tel/Fax: (72)-311-341

AT 386DX-40 MHz, 4 MB RAM, MVGA, 120 MB HDD: 76.040 Ft
AT 486DX-40 MHz, 4 Mb RAM, SVGA, 210 Mb HDD: 127.646 Ft

1.2 Mb Floppy Drive:	5.136 Ft	1Mb SIMM:	4.192 FT
1.44 Mb Floppy Drive:	4.360 Ft	4MB SIMM:	16.500 FT

Nyomtatóink széles választéka!

HP DeskJet 510:	35.662 Ft	Samsung 0912:	19.704 Ft
HP DeskJet 500C:	49.168 Ft	Samsung 0921:	29.904 Ft
HP LaserJet IVL:	90.224 Ft	Samsung 2412:	29.904 Ft
HP LaserJet IV:	185.168 Ft	Samsung 2421:	43.600 Ft

ETHERNET NE2000 /Single: 5.384 Ft / 4.384 Ft

BANG!

Robban az árbomba!
CYRIX 387DX-40 MHz Coprocesszor
2.992 Ft

AT 386SX-40MHz	8.384Ft	120 Mb HDD	20.704 Ft
AT 386DX-40MHz 8 K Cache	10.690Ft	170 Mb HDD	23.000 Ft
AT 386DX-40MHz 128 K Cache	11.088Ft	210 Mb HDD	25.496 Ft
AT 486DLC-40MHz 128 K C.	14.832Ft	240 Mb HDD	26.248 Ft
AT 486DX2-66MHz 256 K C.	62.604Ft	340 Mb HDD	32.480 Ft

Profex 5.25" DSHD 11darabos, formatált. 344 Ft.
Profex 3.5" DSHD 11darabos formatált 944 Ft.

AdLib kártya	1.992 Ft	300VA szünetmentes:	11.992 Ft
Sound Blaster 2.0	4.992 Ft	500VA szünetmentes:	18.992 Ft

Áraink a 25 %-os ÁFA-t nem, de 1 év garanciát tartalmaznak!

Előre pajtások! Jó hírem van. Fejlődünk. Illetve a nagyzolást félretéve a PC GURU mint újság fejlődik, én csak próbálkozok vele, többek szerint meglehetősen sikertelenül. A fejlődés első és leginkább szembetűnő jele (mármint a PC GURU esetében) minden kétséget kizáróan az, hogy immáron itt is van levelezési rovat. Most aztán lehet tapsolni, kiabálni, ugrálni, bombákat küldözgetni és fújjolni vagy szabadon választott gyakorlatokat végezni tetszés szerint, de mint azt már valószínűleg mindenki észrevette, ez engem úgysem érdekel, és ebből az egyszerű okból kifolyólag aztán kíméletlenül megírom, mi több, le is adom valamelyik nagyeszű szerkesztőnek a kiszabott egy oldalamat. Ez rögtön több dolgot von magával, amelyek közül egyik sem lényegtelen, sőt úgy is mondhatnám, hogy mindegyik elképesztően fontos, ezért most ezekről fogok néhány keresetlen szót szövegszerkesztőbe nyomogatni.

Első fontos dolog: két havonta egy oldallal többet kell gépelnem, majd valahogyan kibírom. Számomra egyelőre csak az kétséges, hogy az a szerencsétlen ürge (más néven szerkesztő), aki majdan a levrovval kénytelen foglalkozni, hogy fogja elviselni a jelentősen megnövekedett "Brazil tényezőt", ami úgy köznyelvre lefordítva körülbelül úgy fogalmazható meg, hogy "állandó és rettentően idegtépő határidőcsúszás". Ezt mindig a szemere veti, de azt meg mindig elfelejtik, hogy cserébe nem is ragaszkodom hozzá, hogy az az egy, ill. két oldal szuper jól legyen dizájnolva (mert ugye se kép se hang, csak az az átlyukasztott levélpapír ott a szöveg alatt). Egyébként pedig, ha jól emlékszem, az én csúszásom miatt még nem lett GURU később kiadva (olyan sokszor).

Második fontos dolog: végre egy igazi dolog, amiért már nemcsak a normál, hanem a PC GURU-t is érdemes megvenni. (Zárójelben: elnézést, ezt muszáj volt beleírnom, mert ha nem teszem, akkor jelentősen csökkent volna a tekintélyem a szerkesztőség körében. Az ilyen kijelentéseket szinte már elvárják tőlem. Muszáj igazat mondanom...)

Harmadik fontos dolog: játékőrültek és felhasználói program őrültek, valamint reklámkedvelők, nyugalom!!! Senkitől sem veszek el egy icinyó-picinyó helyet sem. Azt viszont senki se merészelje megkérdezni, hogy akkor vajon honnan keletkezett az én egy oldalam annak ellenére, hogy az oldalszám megmaradt.

Negyedik (leginkább) fontos dolog: sikerült a végére érnem a fontos dolgok felsorolásának. Ha esetleg még eszembe jutna valami (erre valószínűtlenül kicsi az esély), akkor azt majd besuvasztom valahova.

Tatatataaammm meg ilyesmik, avagy most indul a mandula, avagy a PC GURU levelezési rovatának első levele következik, tehát történelmi pillanathoz érkeztünk. Tessék szépen felkötni a kék nyakkendőket, lehet meghatódni, stb. A levélnek egyébként semmi köze nincs a számítógépekhez, hacsak nem annyi, hogy nekünk írták, meg talán még annyi, hogy írója talán a számítógépek túlzott használatából kifolyólag súlyos elmebajjal küszködik.

Hoppá! Még mielőtt belekezdenék a levélbe és elfelejteném, van még egy fontos dolog: a PC GURU levelezésének a PC-vel vagy kapcsolata lesz, vagy nem. Ez attól függ, hogy írtok-e ilyen leveleket (előfordul...), meg attól, hogy azokat berakom ide vagy nem. Ha valaki feltétlenül a PC GURU-ban kívánja viszontlátni a levelét, legyen olyan szíves és vésse rá kívánságát valahova a levélre, az talán segít. Mivel nagyon belátó, megértő stb. fickó vagyok, majd igyekszem a PC tulajok picike kis érzékeny galamblelkét figyelembe venni és megfelelő leveleket bepréselni ide. Majd meglátjuk.

Szóval ott tartottam, hogy első levél. Van neki egy kis bevezető cetlije, amin van egy remek kis rajz, ami három iszonyatosan sötét fejet ábrázol, ebből az egyik vagyok én (középen) a két szélső pedig két másik kollegám két másik újságnál, de ők át vannak húzva, jelezve evvel, hogy itt és most ez a levél nekem szól. Tehát:

Intro

A levél címzettje: *(itt van a három sötét fej lerajzolva elég szép primitíven, alkotójának magas emberismerői és művészi készségéről tanúskodva).* Igen, Kedves Brazil úr! Ön jogosult arra, hogy az Ön címére küldött leveleimet betegye a levelezés rovatába! Gratulálok! Robi és tsai Kft.

Jaj de jó. Mindenféle jogi bonyodalom nélkül berakhatom ezeket a leveleket ide (még van kettő), és válaszolhatok rájuk. Ez valami egészen új, valami egészen más, ezt feltétlenül ki kell próbálnom, gondoltam magamban még az első olvasáskor és vadul rávetettem magam a másik két levélre. Aztán nagyon meghatódtam, és a felszólítás ellenére úgy döntöttem, hogy mégis berakom ide ezeket a leveleket. (Vagyis az első levél mindjárt három, tök jó, nem?)

Levél ver 1.00

Csókolom Brazil bácsi! (Hogy miért azt most ne részletezzük.) Kotrrr, ..., kotrrr (gy.k. (gyengébbek kedvéért) (Na mi van, mér én is olyan vagyok mint a Covboy) (Nem!) szóval kotorászok). Tehát jön a szabványszöveg, hogy betegyetek a levrovba: "Drágáim, ti olyan szépek, okosak, aranyosak, cunci-muncik vagytok, mint a felkelő Nap sugara az Északi-sarkon". Na, hogy most már nyakig vagyok a levrov-ban, jön levelem félelmetes szellemi mondanivalója: UFFFFF.....! (Robi, Balatonalmádi) Utóirat: Tök jó a GURU! Utóirat2: Én mint jó GURU olvasó megfogadtam a 94/1-es GURU második oldalán (Intro) lévő tanácsot. Kinéztem az ablakon. Nagy fehérséget láttam, felcsatoltam a hócipőm, fogtam a szánkóm, megfogtam a nem létező gyerekem kezét és... Csak azt nem tudom, hogy mit szólna a szomszédom, ha látná, hogy a hófehér Mercijén szánkózok. Na ennyi!!! Utóirat3: Még se ennyi! Utóirat4: Mé' nincsen a GURU-ban "Doktor úr válaszol" rovat?

Figyelem kispajtások! Ugye mindenki elgondolkozott a levél igen mély mondanivalóján? Mert ha nem, hát magatokra vessetek. Én csak annyit fűznék hozzá, hogy nincs hozzáfűznivalóm, röviden részemről no comment. Tudod Robi pajtás, ahogy így a leveledet elnézem, lehet, hogy csinálok egy olyan doktorúrsatöbbi rovatot is (nem csak miattad).

Jöhet a második (harmadik) levél. Mivel ez tele van kérdésekkel, ezért majd minden kérdés után beleszövegelek, úgy a legkényelmesebb, és ez a módszer már bevált.

Levél ver 2.00

Szija Brazil! Na jó, nem égetlek! *(Engem? Evvel? - Brazil)* Akkor most jöhetnek fantasztikus lényegre törő kérdéseim:

1. Mikor születtél?

Budapesten 1970. július 24-én, az óra-perc-másodperc adat kiment a fejemből, tudod már akkor is kissé feledékeny voltam. Mondjuk nem tudom, hogy ez miért érdekel ez téged, igaz ugyan, hogy nem is érdekel különösképpen. Mindent az olvasókért és a pontos tájékoztatásért! Önéletrajzot azért senki se kérjen, ha szabad kérnem.

2. Bocs, hogy így letegezlek!

Hozzászoktam.

3. Mennyi havonta a fizetésed?

Na ennyire nincs korrekt tájékoztatás még a PC GURU-ban sem. Egyébként keveset, mert a múltkor sem tudtam elmenni egy hónapon belül kétszer a Bermudákra, mert elfogyott a fizetésem még a Hawaii kirándulások alatt.

4. Mé' nem áruljátok el a GURU példányszámát?

Há' mer ahhoz neked semmi közöd sincsen. Cserébe tudod a szülinapomat.

5. Szoktál pisilni?

Szoktam. Meglepődtél?

6. Miért nincsenek mostanában a GURU-ban Covboy leírások?

Ezt most tényleg nem tudom. A múltkor csináltam róla egy jó kis leírást, de úgy látszik nem felelt meg a minőségi követelményeknek és valamelyik szerkesztő kidobta a szemétbe az egészet. Nem a Covboyt!

7. Jártál már Balatonalmádiban?

Hát persze. Legalábbis rémlik valami ilyesmi.

8. Nem!? Nagy hiba volt! Itt van az északi-part legnagyobb diszkója! (Club Panoráma) (gy.k. nyáron szokták reklámozni a Juventuson!)

Örülök, de ott tényleg nem jártam. Na majd legközelebb. Bár valahogy annyira nem hiányzik.

9. Van barátnőd?

Akad. Azt nem írhatom le, hogy ki az, mert hátha olvassák a levrovot, és abból baj lesz. Maradjunk ennyiben.

10. Bejön nálatok a Sió TV?

Már ki is ment.

11. Szoktad a hónaljadat nyalogatni?

Mostanában leszoktam róla.

12. Befejezzem?

Ha megkérhetnélek...

13. Mér'? · 14. Ennyi? · 15. Ennyi!

Ugye, most mennyivel okosabb lettél! Na csá! (Robi, Balatonalmádiból)

Tényleg mennyivel okosabb lettem. Egyre inkább belátom, hogy szükség van arra a doktorizére. Remélem te is nagyon okos lettél a válaszaimtól, de ha nem, akkor sem muszáj ám újra feltenni őket (sem).

A PC GURU levrovban a második történelmi pillanathoz jutottunk el: az első PC GURU levrov első végét olvashatjátok. Illetve csak olvashattátok, mert most VÉGE.

Brazil

STAR WARS TIE FIGHTER

Vajon milyen lehet egy TIE-vadásszal repülni?

Ez a kérdés szinte biztosan felmerült mindazokban, akik csak egyszer is kipróbálták az "X-Wing"-et. Milyen lehet egy kis, egy személyes, pajzs nélküli géppel védeni a csillagrombolókat, harcolni a renegátok ellen, járőrözni; egyszóval szolgálni a Birodalmat.

Valószínűleg ilyen gondolatok járhattak az X-Wing alkotóinak a fejében is, mert nekiálltak, hogy megalkossák minden idők első Tie-Fighter szimulátorát. Sokan most bizonyára azt gondolják, hogy az eltérés az "X-Wing"-hez képest mindössze annyi lesz, hogy néhány átvezető képet kicserélnek, a műszerfalat kicsit átrajzolják, pár új küldetést varázsolnak bele és kész. Nekem személy szerint ennyi is tökéletesen elég lett volna, de Lucasfilm-ék nem így gondolták. A Tie-Fighter mind grafikailag, mind pedig a játék menetében átalakult a nagy elődhöz képest. A fő vonalak megmaradtak, de egy "kicsit" csiszoltak az összképen.

Ahogy haladunk felfelé a Birodalmi Flotta ranglétráján, úgy kapunk egyre pontosabb képet a Birodalomról és annak külső szemlélő számára láthatatlan problémáiról. Nagyon könnyen válhatunk politikai intrikák és esetleges árulók célpontjaivá, vagy ambiciózus tisztek hatalmi játékának eszközévé. Ha úgy választunk, részt vehetünk titkos szervezetek elterelő hadműveleteiben, vagy akár védhetjük a Birodalmat a benne elhatalmasodó korrupcióval szemben is. Mindezek mellett persze senki sem feledkezik meg a közös ellenségről, a lázadók gyülevész bandájáról, akik nem hajlandóak behódolni a Császárnak.

Az igazi változás az egyes küldetések szerkezetében figyelhető meg. Az "X-Wing"-gel ellentétben, ahol a Tour of Duty-ban lévő küldetéseket egymás után kellett végrehajtani, itt kérhetjük az áthelyezésünket másik bázisra, és más küldetésekben haladhatunk tovább. Minden bázison több egymásra épülő küldetéssorozat lesz, és így el lehet kerülni a totális elakadást, vagyis ha valahol nem tudunk megcsinálni valamit, akkor egyszerűen csak átmegyünk egy másik állomáshelyre, és onnan folytatjuk a történetet.

A sztorinak van egy vezérfonala, így nem kell attól tartanunk, hogy megszakad a szál egy esetleges áthelyezéstől, s habár ez természetesen hatással van az előmenetelünkre, nem kell több tucatszor próbálkoznunk egy küldetéssel, ha az nem akar sikerülni. Az eligazításokon a száraz misszióleírás helyett az eligazítótiszttel és egy árnyékban ülő fekete köpönyeges különös ismeretlennel beszélgethetünk kérdezz-felelek stílusban, és így teljesen tőlünk függ, hogy milyen mélységekig merülünk bele a történetbe. (Persze az animált *mission-computer* azért megmaradt.) Mindig több célpontot kaphatunk ha jól kérdezünk, s így akár olyan dolgokat is megtudhatunk, melyek túlmennek a Birodalom alapvető katonai céljain.

Végig lehet tehát játszani a játékot úgy is, hogy az elsődleges célokat teljesítjük, irtjuk a lázadókat, emelkedünk a ranglétrán stb., de ha hajlandóak vagyunk több kockázatot vállalni, és ha elég ügyesek vagyunk, a másodlagos célokon keresztül akár a Birodalom mögött megbúvó titkos elit pilóták szervezetével is kapcsolatba kerülhetünk. A kiváltság pedig, hogy valaki közvetlenül Vader Nagyúr alatt szolgáljon, csak az igazán kitűnőeknek adatik meg...

Az alkotók a mesterséges intelligenciát is fejlesztették, sokkal több lett a számítógép által irányított osztag, a tervezett 35-40 küldetés is jóval összetettebbé és hosszabbá vált. Új "wingman" parancsokkal is bővült a játék, melyekre a kísérők pontosabban és gyorsabban fognak reagálni. Remek ötlet, hogy a missziókat 4-es, 5-ös csoportokba fogták össze (kisebb epizódok szerint), így ha az első bevetés alkalmával sikerül kiiktatni egy lázadó hajót, az nem lesz ott a másodikban, viszont ha lelövik "wingman"-ünket, akkor sajnos ő sem fog többé feléledni.

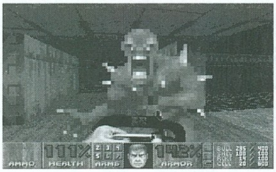
Minden küldetés önálló rádióüzenetekkel rendelkezik, hogy a pilóta mindig megfelelően informált legyen az ütközetről. Ha nagyon nagy bajban érezzük magunkat, lehetőség lesz segítséget kérni a Főhadiszállástól, és amennyiben vannak rendelkezésre álló hajók, megkapjuk őket. (Persze ez azért szintén kihatással lesz az előmenetelünkre!)

Kisebb-nagyobb javítgatásokat eszközöltek a fedélzeti műszereken is, így fejlesztették a célkövető computert, valamint minden hajóban található egy úgynevezett "Threat Display", mely a befogott célpont irányát és célpontját mutatja, ezzel is megkönnyítve a kritikus hajók kiszűrését.

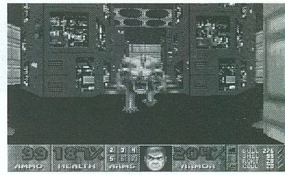
A rengeteg új hajófajta mellett (teherhajók, kisebb cirkálók, személyszállító járművek stb.) egy egészen új típus is felbukkan. A **Fighter**, **Bomber**, **Interceptor** és **Advanced Tie** után repülhetünk a **Tie-Deluxe**-szal is. Ez egy teljesen új vadászgép, pajzzsal, lézerrel, vonósugárral és választható rakétákkal van felszerelve. Óriási előnye, hogy ha elfogynak a rakétái, küldetés közben is visszatérhet a bázisra "tankolni"! Az eredeti Tie típusú hajók azonban továbbra is pajzs nélküliek (kb. 3 találat), így a program írói nagyobb hangsúlyt fektettek a taktikára és a "csapatszellemre", mint az egyéni hősködésre.

A hajók a Garoud árnyékolás miatt szebbek lettek, reméljük ez nem fog a sebesség rovására menni. A rengeteg digitalizált hang és az átvezető animációk mind mind a tökéletes átélést segítik. Mindent egybevéve, ez egy tuti sikerprogram lesz. A megjelenése kora tavasszal várható, hogy pontosan mikor, arról nincs egybehangzó információ. Én mindenesetre már nagyon szeretném a "lázadó kutyákat" irtani!

Del



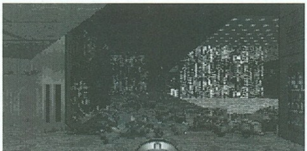
DOOM

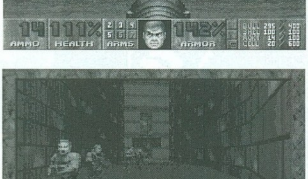


Elvtársak! A kalasnyikovok ideje lejárt! Elő a rakétavetőkkel!

Melyik PC-s ne ismerné a Wolfenstein 3D-t vagy a Spear Of Destiny-t? Ismét az ID software és ismét 3D akció - de már vadabb és gyorsabb mint azelőtt. Modern ördögűzésre hív a DOOM, mely a jövőben játszódik. Egy szál pisztollyal felfegyverkezve kell kiharculnunk az igazunkat, azaz a pokolra visszaküldeni a démonokat és a megszállott embereket. Egy marsbéli bázis katonai beosztottja vagyunk, ahol sok titkos kísérletet végeztek a dimenziókapukkal. A Mars két holdja, Deimos és Phobos katonai telepei a fő kísérleti központok. Egy nap a kísérletekben valami nagyon balul üt ki - érthetetlen motyogás után a rádió elcsendesedik, és Deimos eltűnik a naprendszer térképéről. A Marsról egy katonai egység érkezik Phobosra, ellenőrizni a helyzetet. Phoboson hátvédként hátrahagyva csak a katonatársaid ordításait és különös hörgő hangokat hallasz a rádióból. Itt az ideje, hogy TE is felcsatold a 952-esedet...

Ami először szembeötlő, hogy a fiúk változtattak a 3D rutinokon - sokkal szebb belső tér, liftek, emelkedő ablakok jellemzik a játékot. Az árnyékolás sem rontotta a színvonalat. Ami viszont igazán királlyá teszi a játékot, az a minden részletre való figyelés. Így nem meglepő, ha egy szörnyet közvetlen közelről fejbelövünk, az hátrarepül. Iszonyú jól néz ki, ahogy a monster nekirepül a falnak, beleesik a liftaknába, s utána már csak a hulláját hozza fel a lift... A másik nagy effekt szerintem az, hogy a fegyver csőtorkolati tüze egy pillanatra megvilágítja a sötét alagútrendszert. Így előre menve egy sötét járatban, folyamatosan tüzelve azért még valamit láthatunk is. Sok újítást említhetnék még a Wolfensteinhez képest, pl. a pasas mozgása már tényleg mozgáshoz hasonlítható ahogy fut.





Most térjünk ki a gyakorlatiasabb tipphalmazra, a tárgyak leírására:
Több tárgyat isfelvehetünk, melyek segítenek útunkon, így pl. az egyik legjobb a kék tátogó fej, ami 200 % healthot ad, vagy a 200 %-os páncél. Egyes tárgyak még emelik a védettségünket, ezek is egy másik dimenzióból csöppentek ide. Feltétlenűl vegyük fel a hátizsákot, mellyel készeresére nő a cipelhető municiók száma. Vannak infraszemüvegek, melyeket felvéve láthatunk a sötétben is, és vannak olyan tárgyak is melyek erőnket növelik (berserk mode) akár sérthetetlenné vagy láthatatlanná tesznek. Érdemes átkutatni az egész terepet, gyakran elrejtenek egy-két titkos ajtót a nehezebb pályák közelében, a megfelelő segítőeszközökkel. Így már az első rész negyedik pályáján megszerezhetjük a rakétavetőt, de az ötödiken feltétlenül kutassuk fel. Ha felvettünk egy computer mapot, akkor a pályán azok a területek, amelyeket nem jártunk be szürkével lesznek jelezve, ha lekérjük a térképet. A láncfűrésszel a gorilla formájú minotauruszokat írthatjuk a leghatékonyabban (keresd a 2. szinten).

Főbb billentyűk: TAB-térkép, ahol mozoghatunk is. Ez veszélyes, mivel a térkép üzemmódban nem látjuk a szörnyeket, de ha csak a térképet akarjuk nézegetni, az F gombbal kikapcsolhatjuk a "follow" üzemmódot. A + és - gombokkal zomolhatunk. A Space billentyűvel tudunk kapcsolókat kapcsolgászni, s a titkos kapcsolót is aktiválja a falon, ha van ilyen. A CTRL billenytűn kívűl az Alt egy nagyon fontos darab a gépünkön, mivel az Alt plusz iránybillenytű lenyomásával oldalazni tudunk a megadott irányba (, és a . is használható).

Szót kell még ejtenünk a NETWORK üzemmódról is, ami az IPX protokoll szabványú szoftverekkel működik. Maximum négy gép lehet összeköttetésben, minden embert egy szín jellemez. Brown, Indigó, Green vagy Red játékosok cooperative (segítő) vagy Deathmatch módban játszanak (mindenkire lőjj,ha mozog, de főleg a legjobb haverodra). A Deathmatch módban a játékosok véletlenszerűen kerülnek a kezdőhelyeikre, így nem árt résen lenni. Egymásnak küldhetünk fenyegető üzeneteket is a T gomb segítségével - (az üzenet elött még meg kell adni a játékos színét a B, I, G, R gombokkal).

Végűl egy- két észrevétel: A kezdő játékosok a harmadik nehézségi fokozatban (Hurt me plenty) induljanak, akik már játszottak a Wolfensteinnel azoknak az Ultra Violence kötelező (a másik két fokozat túl könnyű). A detail-t állítsuk low-ra 386-nál, de még high is elfogadható sebesség. Ha eltalálnak, az arcunkon láthatólesz a sebesülés. Attól függ, hogy melyik irányból ért a találat, ott látható a több vér. Jó taktika a démonok kieresztése. Előbb utóbb, (ha elbújunk) egymást kezdik el lőni (ha különböző fajtájuak) így helyetted is elvégezhetik a piszkos munka egy részét. A shareware verzió elterjedése után (ami egy részből áll csak) érdemes megvenni a végleges változatot, ahol mind a három résszel játszhatunk.

"Hadd forogjon a tár" Masell

TONY LA RUSSA BASEBALL II

BASEBALL. A legtöbben, ha meghallják e szót, mire gondolnak? Persze, a baseballütőre. Szomorú, de így van. A szelídebb lelkületűek esetleg a divatos sapkára. Maga a játék már kevésbé ismert. A Révai Nagy Lexikon szerint: *"Az északamerikaiak nemzeti labdajátéka, a magyar méta egy változata. 1845-ben honosította meg a new yorki Knickerbocker Club, azóta igen elterjedt, s kedves játéka az amerikai ifjúságnak".* Most CD-n élvezhetjük az SSI jóvoltából.

Rögtön az elején tisztázzuk a szükséges alapkonfigurációt. 4 MB RAM, VGA kár-

tya, MS-DOS 5.0, 4.6 MB szabad merevlemez terület, és persze CD-ROM. /Ezenkívül nem árt 580 kB szabad alapmemória./ A játék elindítása után a főmenü jelentkezik be, ahol a képernyő tetejéről húzhatjuk le a különböző ablakokat.

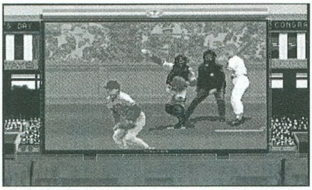
LABDA: Itt rögtön el lehet kezdeni a játékot, anélkül, hogy ezzel a bajnokság állását befolyásolnánk. Remek gyakorlási lehetőség. Itt tudunk állást menteni és tölteni, illetve kiléphetünk a játékból.

SEASON: Új évadot kezdhetünk vagy egy régit folytathatunk. Meghatározhatunk különböző - akár speciális - beosztásokat.

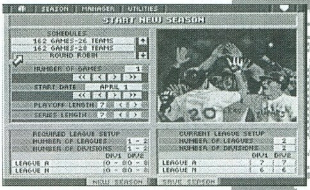
MANAGER: Itt határozhatjuk meg a csapatbeosztást, azt, hogy a dobók és a fogók milyen sorrendben kövessék egymást. Meghatározhatjuk a stratégiánkat, a sebesség, az erő mértékét.

UTILITIES: Statisztika a csapatokról, a játékosokról. Választhatunk különböző szempontok szerint. Liga választás, a liga jellemzőinek változtatása, a csapat nevének, színének változtatása, a játékosok statisztikai adatainak változtatása, stadion hozzárendelése egy városhoz, csapatok közti játékos csere. Behívhatjuk az első verzió statisztikai adatait. Válasszuk a labda alatti PLAY BALL! -t. Válasszuk ki a vendég csapatot, majd a pályaválasztót. Ezután új menüt kapunk.

GROUND RULES. Állítsuk be, hogy két játékos akar egymás ellen játszani, vagy a gép legyen az ellenfél. Válasszuk ki, hogy mivel kívánunk irányítani /joystick, billentyűzet, egér/. De beállíthatunk még egy halom dolgot, mint az animáció sebessége, zene-effect ki-be, éjszakai-nappali játék, automata visszajátszás stb.

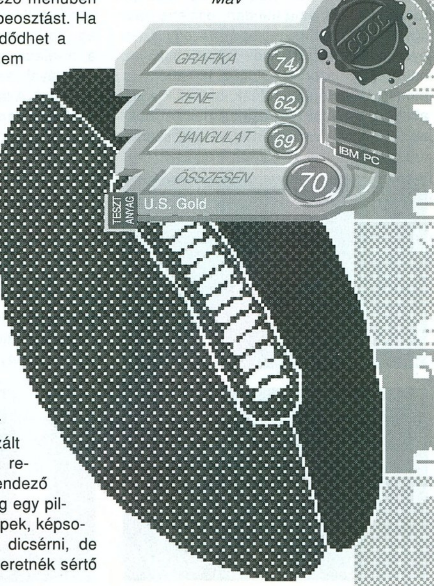


Sajna a scrolling csak 486-os /vagy ennél jobb/ gépen fut. Itt kérhetünk a stadionokról információt. Nem kevesebb, mint 41 stadion különböző adatait és képét nézhetjük meg. A képeket akár teljes képernyőn is szemlélhetjük, ha kiválasztottuk a VIEW STADIUM-ot. Ilyenkor az egérrel klikkeljünk a kép szélére, hogy a további részleteket is megnézhessük. Válasszuk ki a legszimpatikusabb stadiont, majd PLAY BALL. A következő menüben megváltoztathatjuk a csapatbeosztást. Ha minden rendben, akkor kezdődhet a játék. Nem kell megijedni, nem a gépünk romlott el, valószínű, hogy a videókártyánknak is kutyabaja, csupán arról van szó, hogy a hangulatkeltésnek szánt digitalizált kép megjelenítése fölöslegesen lassú és szószerint darabos. A nézőtér zúg, fütyül, meg ami kell. A csapatok a pályán, a képernyő szélein a két szembenálló játékos digitalizált képe. És már repül is a labda. Az ütő pedig vagy eltalálja vagy nem. Ha igen, akkor megnézhetjük a digitalizált képsorokon a bírót, vagy a remekül ütő vagy éppen örvendező játékost. Na és itt álljunk meg egy pillanatra. Ezek a digitalizált képek, képsorok. Hát nem akarom őket dicsérni, de nem is lehet. Igazán nem szeretnék sértő lenni, de nagyon nem tetszenek. A játékot a numerikus billentyűzeten irányíthatjuk. Enter: becsúszás, labdafelvétel, dobás. Hot keys: T, N, L, B, G, R, U, O, V, F, M, P. Egyébként a lemezen 33 MB adat és mintegy 10 perc hanganyag van. Az összképet tekintve kár volt erre a programra a CD-t pazarolni. És még valami. Az utilities menüben található opció szerint nincs vége a dolognak, újabb statisztikai adatok várhatóak, tehát lesz folytatás.

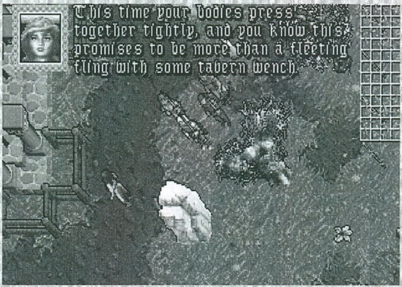


Mit mondjak? Hurrá! Tartozom egy vallomással. Jó pár évvel ezelőtt, ha a kritikusok lehúztak egy filmet, akkor biztos elmentem a moziba és megnéztem. Most itt ez a program... Lehet, hogy kelendő lesz?

Mav



ULTIMA VI

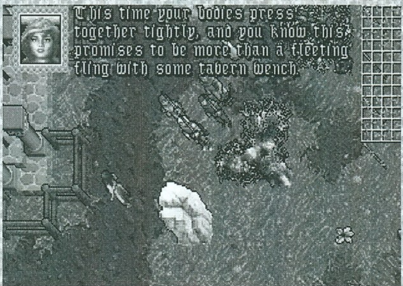


"Avatar! Tudd meg, Britannia egy új korszakába lépett a megvilágosodásnak. Elérkezett az idő, hogy Britannia egyetlen igaz ura elfoglalja a helyét az emberek élén! Az irányításom alatt az ország felvirágzik, az emberek boldogok lesznek és tisztelni fogják az ő új... Védelmezőjüket. Te is le fogsz térdelni előttem, Avatar. Te is el fogod ismerni a hatalmamat - mert a társad leszek... az ellátód... És az URAD!"

Ezzel a kis szöveggel indul a halhatatlan Ultima sorozat 7/1 része. Az előző részekhez képest félelmetes változások mentek végbe. A grafika gyönyörű lett, az animációk jól kidolgozottak, és óriási számúak, a hangok fantasztikusan atmoszférikusak, és a kezelés is igencsak kényelmesebb, egyszerűbb lett. Eddig nem igazán szerettem az ilyen stílusú (fölülről mutatott) játékokat, viszont ezt egyszerűen nem bírtam abbahagyni. Többször is előfordult, hogy úgy belemerültem a játékba, hogy már csak azt vettem észre, hajnalodik és ideje iskolába mennem.

Azt hiszem, a kezelés elég könnyen kitapasztalható ahhoz, hogy ne kelljen ismertetnem, inkább következzék egy tipphalmaz azoknak, akik elég elvetemültek ahhoz, hogy egyedül vágjanak neki a kalandozásnak.

- Rendezzünk be magunknak egy raktárat. Ennek olyan helyen kell lenni, ahol senki nem jár, különben az NPC-k lenyúlják a cuccainkat. Tökéletesen megfelelő hely pl. Lord British kastélyának tetején a direkt nekünk fenntartott kis szoba, vagy a hajónk raktere.
- Amint megtehetjük, vegyünk egy hajót és látogassunk el Buccaneer's Den-re a kaszinóba. A patkányversenynél rakjunk száz aranyat valamelyik indulóra, majd mentsük ki az állást. Ha nem vesszük le a nyereményünket az asztalról, a fent lévőnek mindig a háromszorosát kapjuk. (100, 300, 900, 2700, sérv, mert már nem bírjuk el...) Ja, legyen nálunk egy hordó is.
- Szerezzünk (lopjunk) egy sextantot, hogy lássuk, hol is vagyunk a térképen. (Van aranyból is...)
- Mindenkivel kell beszélni, gyakran többször is!
- Közelharcfegyvernek kiválóan alkalmas a Lightning Whip. Elég sokat is lehet belőle találni. Távolságira pedig a Magic Axe-t, illetve a Juggernaut Hammert ajánlom, mivel a mágiájuk folytán visszatérnek a kézbe. (Vigyázat! Elképzelhető, hogy egy karakterünk testén át.) Ez az utóbbi egyébként félelmetesen nagyokat sebez, de van egy apró hibája: mivel kétkezes fegyver, nem viselhetünk mellette pajzsot.

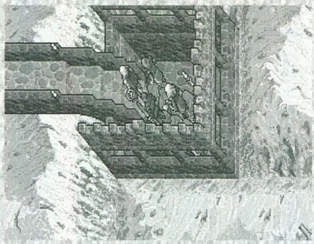


No, és most pedig némi segítség a játék megoldásának első feléhez.

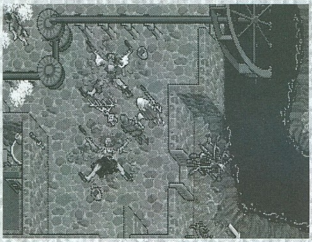
A játék Trinsic városában indul. Alighogy kilépünk a Holdkapuból, amivel ideérkeztünk, régi ismerősünk, Iolo ugrik a nyakunkba örvendezve, hogy újra lát. Természetesen mindig van valaki, akit direkt arra szerződtetnek, hogy elrontsák a főhősök nyugodt, békés délutánját. Ez a valaki jelenleg a polgármester, aki megérkezésekor rögtön megbíz minket egy brutális gyilkosság kinyomozásával. (Neked is helló...) Hát, akkor talán kezdjünk el vizsgálódni egy kicsit.

Lépjünk be a lovászhoz, ahol a szoba közepén egy ízléstelen mozaik-berakású padlót látunk. Rövid vizsgálódás után kiderül, hogy ez nem is minta, hanem az áldozat. Elég szétszórt egyéniség lehetett, lévén, hogy a karjait a vállától tíz centire találjuk meg, a feje is valahol a maga útjait járja, a belső szervei pedig vagy láthatatlanító festékkel lettek bekenve, vagy elég jól elbújtak. Az egyetlen dolog, ami mégis valamiféle rendezettségre utal, a szoba végében szépen egy vödörbe összegyűjtött néhány literny vér. (Ja, mindenkinek jó étvágyat!)

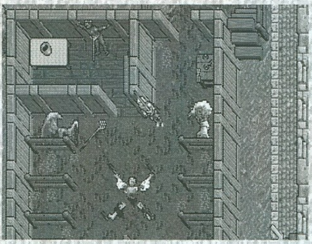
Szóval, vegyük föl a kulcsot a tetemről. Kérdezzük ki Petret, a lovászt, osztán rohanjunk el a helyszínről. Valamivel nyugatabbra egy kétszintes házikó árválkodik, annak a környékén egy kiskölyök pedig a szó szoros értelmében teszi ugyanezt. Ő a megboldogtalanult fia. Kérdezzük ki a gyilkosságról. Mikor ahhoz a részhez ér a beszámolójában, hogy látott egy fickót horoggal az egyik keze helyén, és egy szárny nélküli gargoyle-ot, úgy dönt, hogy mostantól velünk jön kalandozni és beáll a csapatunkba. (Mivel nem valami nagy harcos, érdemes minél előbb ki is rúgni.) Menjünk föl az emeletre, ahol nyissuk ki a ládát a kulcsunkkal. Vegyünk föl belőle mindent, és kérdezzük meg róluk a kiskölyköt.



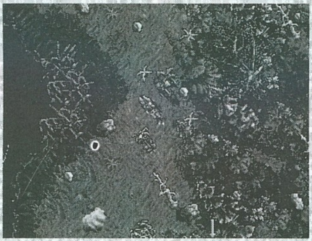
Mostmár csak két dolgot kell elintéznünk: kérdezzük ki Gilbertot, az éjszakai őrt a gyógyítónál, és Johnsont a nappalit a keleti kapunál, aztán mehetünk jelenteni Mayor Finnigannak. A kérdéseire a válaszaink a következőek: Blacksmith, a key, a chest, all of these, hook, Crown Jewel.
Mivel innentől elég sokféleképpen lehet továbbjutni, a történetet küldetésekre lebontva fogom közölni.
- Britain és Trinsic városa között egy kisebb település található. Ennek lakosainak van egy elég nagy problémájuk: egy tolvaj ellopott néhány üvegcse Ezüstkígyó mérget. A veszteség ugyan nem túl nagy, de azért mégiscsak nyugtalanító. Kérdezzük ki Morfint a méreg hatásáról. Kiderül, hogy kis mértékben használva egy időre megnöveli a fizikai erőt, de aztán levertséget okoz, és mint egy kábítószernél, a



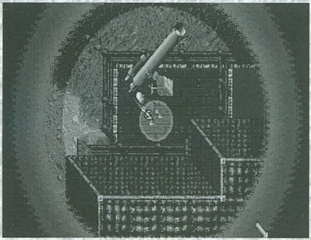
páciens függőségbe kerül tőle. Nagy mennyiségben pedig fájdalmas halált okoz.
Most, hogy ezeket a megnyugtató szavakat hallottuk, menjünk el Feridwyn bácsi Testvériségi menedékébe. (Ezzel a kaszttal egyébként még alaposan meg fog gyűlni a bajunk...) Ismerkedjünk össze mindenkivel, aztán menjünk el az északabbra lévő farmra, itt is kérdezzük ki az embereket, aztán vissza Feridwynhez. Ő rögtön azzal fogad minket, hogy megvan a tolvaj: Tobiasnál megtalálták egy üvegcsét a méregből. Mivel az eddigiek alapján ez elég hihetetlennek tűnik, kérdezzük



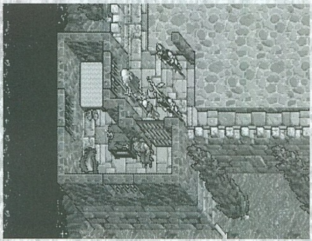
meg Morfint, mi erről a véleménye. Ő is azt mondja, hogy Tobias szinte biztos nem volt, viszont Garrit az utóbbi időben elég levert, néha meg majd kicsattan az egészségtől.
A Morfintól kapott kulccsal menjünk vissza a menedékre, és nyissuk ki Garrit ládáját. Tata! Itt is van az üvegcse. Kapjuk el a kiskölyköt, és kérdezzük meg, mi erről a véleménye. Bár a kölyök beismeri a lopást, de még mindig neki áll feljebb, mikor közöljük vele, hogy mindent elárulunk a szüleinek. Mószeroljuk is be az egész településnek, végül pedig adjuk vissza a mérget Morfinnak.
- Ugyanitt találkozhatunk egy búskomor molnárral. Mint kiderül, fülig szerelmes egy Polly nevezetű fogadósba. Kérdezzük meg a kiscsajt, ő hogy érez. Persze ő



is szerelmes a molnárba. Áruljuk ezt el barátunknak, aztán élvezzük a turbékolásukat. (Még ide tartozik, hogy Camille egyszer megbíz minket egy zsák liszt leszállításával a malomba. Adjuk oda Thurstonnak, és vágjuk zsebre a tíz arany fizetséget.)
- Szintén ezen a településen találkozhatunk Alinaval, aki azon búslakodik, hogy lecsukták a férjét, mert kaját lopott nekik. A férjével Lord British kastélyának emeletén lévő börtönben szövegelhetünk, aki meggyőz minket róla, hogy neki volt igaza. Beszéljünk róla a Lordunknak, és már



szabad is a fickó.
- Britain városában a Lord palotájában egy udvari bolonddal találkozhatunk. Kérdezzük meg a játékról (game), aztán mondjuk neki a következő sorszámú válaszokat: 3, 3, 3, 3, 2, 1, 1, 4, 2, 1, 1, 4.
- Az egyik irodában Mirandával találkozhatunk. Kérdezzük meg a bill-ről, majd Cove városról. Megbíz minket egy rendelet elszállításával Cove-ba. Itt adjuk oda a rendeletet a polgármesternek, aki alá is írja, így visszavihetjük Mirandának.
- Lord Britisht kérdezve a trinsici gyilkosságról kiderül, hogy már régebben is volt egy hasonló eset. El is küld minket Patterson polgármesterhez, hogy tőle érdeklődjünk a részletek iránt. Mint kiderül, ez is egy rituális gyilkosság volt, csak már négy évvel ezelőtt, de itt is fölmerül a Fel-



lowship neve... Egyébként Pattersont gyakran láthatjuk együtt Candice-szal. Ilyenkor kérdezzük meg róla, mire Patty elárulja, hogy viszonya van a kiscsajjal. Na, talán most majd leszokik a feleség-megcsalásról.

- Egy elég sivár szállodában a tulaj, James, azon panaszkodik, hogy alig látja a feleségét, utálja a munkáját, és kalóz akar lenni. Menjünk el Cynthiához, és mondjuk el neki James minden bánatát. Ő közli velünk, hogy még mindig szereti a férjét. Ha ezt mi meg James-szel közöljük, az ürge rögtön a falra fog mászni nagy örömében.

- A kastélyban találkozhatunk egy Nell nevű lánnyal, akit meg... szóval aki gyereket vár egy bábjátékos fickótól. Ha ezt eláruljuk a pasasnak, az rögtön elkezd szomorkodni, hogy mi lesz velük, ha ez

kitudódik, és megkér minket ne áruljuk el senkinek se. Ó, hát persze, hogy nem... Pedig hogy szeretné tudni Charles... Ugye senki nem árulja el neki?

- A városban egy színjátszócsoport tartózkodik, Raymundo rendezősége alatt. Ha valaki elég profinak érzi magát Avatar szerepének eljátszására, kérjen tőle meghallgatást. Persze ehhez nem árt venni egy Avatar kosztümöt a szabótól, aztán jöhet a nagy... lebőgés.

- Egy Brownie nevű farmer felajánlja, hogy ha leszállítjuk neki a tökeit (a növény termését), minden egyes darabért fizet egy aranyat. Azt mindenki maga döntse el, hogy eladja-e egy aranyért a cuccot, vagy inkább megeszi, így megspórolva három-négy pénzt. (Lesz még egy hasonló helyzet egy péknél és valahol nem messze a várostól a tojásárusnál is.)

- Cove közelében van egy Nastassia nevű kislány, a Shrine-ok őrzője. Senki sem látta még boldognak. Egy De Maria (De még mennyire... (Hahá! Mekkora baromságot írtam!)) nevű bárd el is gajdolja a történetét. Menjünk vissza szegény kisleányhoz. Nastassia meg akarja tudni, mi történt az apjával. Ígérjük meg neki, hogy utánanézünk a dolognak, mire a kis Nasika ránk veti magát, és elkezd velünk csókolózni. (Egyszer kipróbáltam, hogy női karakternél mi lesz a reakció, de sajnos ott az utóbbi elmaradt. Pedig de jó móka lett volna...)

Szóval, a lényeg az, hogy az empek falujában él egy Trellek nevű illető. Kérdezzük meg, mit is tud egy bizonyos Juliusról. kiderül, hogy a pasas a terület nagy hőse volt, és örökké élni fog a legendákban. Ha ezt most elújságoljuk Nastassának is, a lány kapásból elkezd üvöltözni, hogy az apja egy hős, meg hogy hurrá, és jaj, de jó! Na, akkor erről ennyit.

- Van itt még egy Rudyom nevű őrült mágus is, aki fénykorában még a blackrockokkal foglalkozott. A kutatásait egy noteszba írta le, amit a varázspálcájával, és teljes blackrockkészletével együtt a rendelkezésünkre bocsát. Nyugodtan vegyük föl mindet, a varázspálca úgyis csak felrobbantja a b.r.-eket. (Egyelőre...)

- Minocban egy cigánycsapatot találunk. Természetesen akad köztük egy jövendőmondó, aki fontos infókat ad a további játékhoz.

- Természetesen ennek a városnak is megvan a maga baja, és természetesen ezt is nekünk kell megoldanunk. Most egy nagy emlékmű építéséről van szó, amit egy híres hajógyárosnak akarnak készíteni. Csakhogy ennek a hajói érdekes módon elég süllyedékenyek. A várostól délre egy pasassal találkozunk, akinek a kuckójában megtalálhatjuk a hajó adatait. Ezt vigyük el Juliánák, a feltalálónak, aki kijelenti, hogy ez a hajó semmiképp sem maradhat fent a vízen. Ezt a bizonyítékot elcipelve a polgármesterhez már le is állítottuk az emlékműépítést. Menjünk és újságoljuk el ezt Owennak (róla készült volna a szobor). Az erre fölszabaduló indulatok tengerében szegény hajóépítő csak egyetlen dolgot tud tenni: leszúrja magát egy tőrrel. Trallala! Szeretem a happy endet.

- A másik gond egy kettős gyilkosság. Két cigányt a trinsici eset mintájára kifeszítettek, aztán megszabadították őket fölösleges végtagjaiktól. A helyszínen egy hullámpengéjű kést és egy gyertyatartót talá-

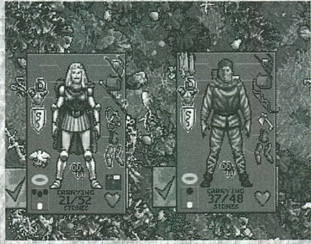
lunk. Ez utóbbiról a falu világításügyi szakembere kijelenti, hogy a Fellowshipnek készült. Csakhogy a fent nevezett szervezet helyi vezetője nem ismeri el, hogy ők voltak a tettesek, így hát kutathatunk tovább. (Kiderül, hogy nem is olyan régen itt is láttak egy kampókezű fickót egy szárnyatlan gargoyle-lal. Jé!)

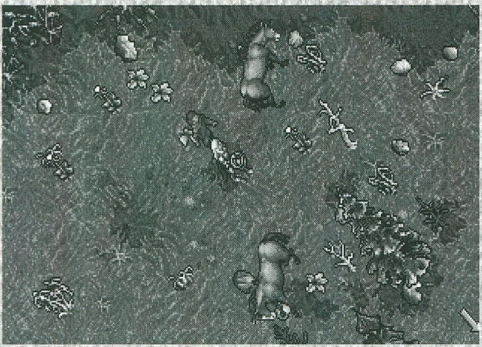
A későbbiekben majd elvetődünk Jhelom városába, ahol egy edzőteremben megtalálhatjuk a gyilkos tőr egy tökéletes másolatát. Mint kiderül, ez a csapat külön megrendelésre készült fegyvere, és micsoda véletlen egybeesés, egyet pont elloptak tőlük. Aha! Hát persze! Azért csak öljük meg nyugodtan a főedzőt...

- Empath Abeyban egy szerzetescsoportot találhatunk. Ezek egyik tagja egy láthatatlanná tevő cucc kifejlesztésén fáradozik, de ehhez kéne neki egy kis szemléltetőeszköz: egy üveg invisibility potion Nicodemustól. Hát, talán szerezzünk neki egyet.

- Egy Reyna nevű gyógyítókislány azon szomorkodik, hogy nem tud virágot szerezni az anyja sírjára. Vegyünk egy csokorral a szerzetesektől, mire a gyógyító rögtön sokkal boldogabb lesz.

- A cigánynő jóslata alapján itt kell majd útmutatást kérnünk a szerzetesektől, hogy a wispekkel beszélhessünk. Ezt egy





Taylor nevű ficerétől kaphatjuk meg, aki az empekhez küld, mondván, hogy ha léteznek wispek, csak ők tudnak velük beszélni. Ahhoz viszont, hogy ők szóbaálljanak velünk, kell hogy legyen nálunk némi méz. Ezt a Méh Barlangban szerezhetjük csak meg, ezért kapunk tőle egy füstbombát.

A hely innen délre van, és nyüzsögnek benne a méhek. Szerencsére tőlük nem kell tartanunk, csak akkor támadnak, ha ellopjuk a mézüket, vagy mi támadunk először. Vegyük hát föl a mézet, aztán futás az empekhez.

Ők a Nagy Erdő legkeletibb részén élnek. Mind a hárman. Mivel csak ők tudnak beszélni a wispekkel, egyiküknek velünk kell jönni. Erre a "klán" egyetlen férfi tagja látszik legalkalmasabbnak, de erről meg kell kérdeznünk a feleségét, majd a bölcset is. Úgy döntenek, eljöhet velünk, de csak akkor, ha előbb elviszünk egy szerződést a helyi gonoszhoz, hogy nem vág ki több Silverleaf fát.

A favágó az erdő nyugati végében él, lolo házától délnyugatra. Mint kiderül, a favágónak fogalma sem volt, hogy rosszat tesz, így azonnal aláírja a papírt. Na, mostmár semmi sem állíthat meg minket. Azaz mégis valami, mivel most a drága feleségnek eszébe jut, hogy egy sípppal ugyanúgy tudunk mi is szövegelni. A férj megcsinálja a sípot, mi meg mehetünk az utunkra.

A wispek a Nagy Erdő közepén élnek egy házban. A síp tényleg működik, de ezzel még nincs minden megoldva. Ugyanis ennek a csillogó vacaknak meg egy New Magincia-ban élő Alagner nevű pasas notesza kell. Unnngh! Na mindegy. Irány a hajónk, majd a sziget.

- New Magincia elég békés helynek mondható. Látogató szinte sosem érkezik, az itteniek meg szépen kijönnek egymással. Persze ez így túl szép lenne, így hát három hajótörött épp most vetődött ide a szigetre. Erre egy Henry nevű fickónak rejtélyes körülmények között eltűnt az amulettartója. Meg is bíz minket a megkeresésével.

Menjünk el a kalózokhoz, és kérdezzük ki őket a kütyüről. A Robin nevezetű elárulja, hogy ő is elvesztett egy ugyanilyet, és ő is megbíz minket a megkeresésével, valamint megkér, hogy vigyük el a szigetről. A Battles nevű viszont már azt is elárulja, hogy Borisnál látott egy függőt.

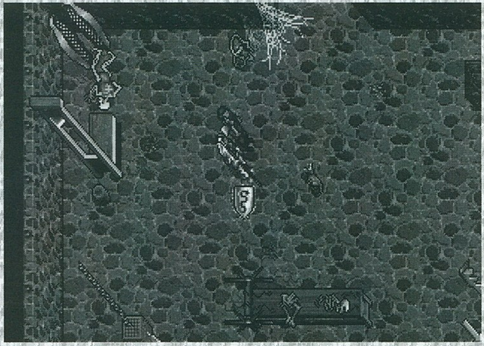
Na, Boris bácsi szépen be is ismeri, hogy nála van, aztán azt is, hogy tőle is eltűnt. Puff! Ekkor tűnik föl a színen Magneta mind a hatvannégy fogával vigyorogva, és a medált lengetve. Udvariasan kérjük el tőle (mondjuk, hogy a férje lopta), aztán menjünk vissza Robinhoz. Mikor megmutatjuk a függőt, és eláruljuk a hajónk helyét, a békés társaság azonnal ránktámad, és csak egy kiadós bunyó után nyugodnak le. Vigyük vissza az ékszert Henrynek, aztán újságoljuk el a szerelmének, hogy mekkora liba.

- Szóval nemrég még ott tartottunk, hogy az a bizonyos Alagner nekünk akarja adni a noteszát. Persze az nem megy olyan egyszerűen, csak akkor bízza ránk a cuccot, ha megtudjuk az élet és halál értelmét a Megkínzottól.

Az illető Skara Brae szigetén tartózkodik, csakhogy a révész nem akar szóbaállni velünk, a part meg csupa zátony. Akkor marad egy lehetőség: süssünk el egy Seanse varázslatot. Az élőholt tutajos átcipel a túlpartra, mi meg aggódhatunk a testi épségünkért. Mint rövidesen kiderül, egy elég nagy tűzvész volt itt az elmúlt egy-két évszázadban, meg egy Liche is előkerült valahonnét, az őslakosok, meg utálják, hogy meg vannak halva. Rögtön mindenki megbíz minket a Liche Lord kinyírásával. A Mordra nevű még azt is elárulja, hogy hogyan kell ezt elintézni. Ehhez szükség van egy ketrecre, amit a kovács meg is csinálna, ha nem lenne teljesen őrült, így viszont csak Rowenáról tud beszelni, meg a zenedobozról. Vigyük el ezt a cuccot a várba, és nyissuk ki az említett hölgynél. Mivel eddig a megboldogult eléggé "be volt állítva", nem sok értelmes infot húzhattunk ki belőle, így viszont legalább egy gyűrűvel többet kapunk. Ezt a kovácsnak kell elvinni, majd szerezni egy vasrudat a temető kerítéséből, és már kész is a ketrec.

A második lépés: a ketrecet bele kell dugni a lelkek kútjába. Ez a kastély egy illúziófala mögött van. Az említett tevékenységre viszont kiszabadulnak a kárhozott lelkek és ha nem vigyázunk, tetemesen gyarapíthatjuk a letelepedők számát.

Ha ez is megvolt, egy potiont kell elkészítenünk. Ennek a receptjét Mordra árulja el, az elkészítésében pedig Caine, az alkimista segédkezik. A három üvegcsét (Cure, láthatatlanság, mandrake oil (Mordra szobájában van)) be kell pakolni a kémikuscucc három nyílásához, majd



egy üres üveget a kivezetőhöz, aztán már csak be kell gyűjtani az alkoholos égőt.

Ha minden megvan, éjfélkor, mikor mindenki aludni tér, ketrecezzük be a lichet, aztán locsoljuk meg a potionunkkal. Volt-Linche, mindenki boldog, mi meg megkapjuk a titkot. (Miután hazakísértük Rowenát.)

Persze csak azért is van még egy gond. Meg kell semmisíteni a Lelkek kútját. Ehhez egy szellemnek bele kell ugrania. Na, ki lesz az?

- Ha visszamentünk Alagnerhez, kapunk tőle egy kulcsot, amivel bejuthatunk a raktárába. Elég kellemes egy hely, jó szórakozás a könyv megszerzése.
- Moonglow városában egy Brion nevű ember asztrológiával is foglalkozik. Felajánlja, hogy ad nekünk egy makettet a csillagok állásáról, ha hozunk neki egy kristályt. Ezt egy vándortól (Addom) szerezhetjük be pár aranyért.
- Jhelom városban csak egyetlen problémát kell megoldanunk. Egy idegen ellopta a helyi harcos céh zászlaját és ebben, bár csak közvetve egy Sprellic nevű fickó is bűnrészes volt. A céh persze kihívta párbajra. Vállaljuk el, hogy mi leszünk a bajnokai (Champion), aztán látogassunk el a fegyverárushoz, aki másodállásban kelmekészítő is, és készíttessünk vele egy ál-zászlót. Ezt adjuk vissza Syriának, aztán menjünk vissza Sprellichez megnyugtatni.
- Terfin egy külön a gargoyle-ok számára fönttartott kisváros. Ezen a területen a Fellowship még nem nyert meg mindenkit magának, így kisebb-nagyobb vallási viták alakulnak ki. Szóba kerül a három shrine megsemmisítése is. Ezt persze a Testvériség emberei tagadják, de a Sarpling nevű lény szobájában találunk egy tekercset, mely a szabotázst bizonyítja. Ráadásul a gargoyle még egy orvgyilkosságról is elkotyog pár dolgot, ha a tekercsről kérdezzük.

Teregusnak elmondva a tapasztaltakat, arra a következtetésre jut, hogy legjobb lesz, ha "elbeszélgetünk" egy kicsit Runebbel. A beszélgetés végén eggyel kevesebben leszünk. Ezek után Ouannak is elárulhatjuk a felfedezésünket, aki csak rossz viccnek nevezi. Aha.

- Egy Draximusom nevű főürgét nagyon érdekelné, mi történt Inamoval, a barátjával. Súgjuk meg neki, hogy meghalt, erre rögtön Teregushoz küld minket a jó hírrel.
- A Serpent Isle-n egy lovagi erődítmény található. Lord John-Paul, a főnök, azzal fogad minket, hogy valaki megrongálta Lord British szobrát és derítsük ki, ki volt. Beszéljünk először talán Sir Dentonnal az ügyről, aki Sir Richterhez küld minket. A kovács rögtön telegyömöszöli a kezünket némi véres kaviccsal, amit mutassunk meg Lady Leyghtnek. Az rövid analizálás után kideríti, hogy Gargoyle vérről van szó. Mivel a szigeten csak egy ilyen lény van, kérdezzük meg, mi erről a véleménye. Azt mondja, tényleg ott volt, de ő csak elkapta a tolvajt, aki aztán meg is szökött. Azt is elárulja, hogy fogalma sincs, ki volt a tettes.

Hát, ez nem jött be. Menjünk ki az erődből Sir Jordanhoz. A szoborról kérdezve eszébe jut, hogy mintha Lady Jehanne hangját hallotta volna. Az illető hölgy pedig szépen beköpi a férjét, Sir Pendarant. Mi meg a rossz útra tért lovagot a főnöknek.

- Lady Tory rettenetesen szomorú, amiért eltűnt a kisfia. Állítólag hárpiák rabolták el. Ez igaz is, mivel Trisnictől kb. délnyugatra megtaláljuk egy fészek közelében.
- Na, mostmár lassan eljött az ideje, hogy valami gonosz dolgot tegyünk. Lépjünk be a Fellowshipbe. Ehhez Britainbe kell mennünk Batlinhoz, a fő-főfickóhoz. Természetesen, mint Avatart, tárt karokkal várnak, és bár alávetnek egy tesztnek, ez csak tejesen jelképes. Aztán egy csomag kikézbesítését bízzák ránk, de ezt ne végezzük el tökéletesen. Vegyük ki belőle a tekercset és csak a dobozt adjuk át.

Bűnbánó arccal menjünk vissza főnökünkhöz, aki némi dorgálás után egy pót misszióval bíz meg minket (Ezt mindenképpen el kéne végeznünk.) El kell mennünk a Trinsictől keletre lévő Dungeon Destardba, és elhoznunk onnét némi pénzecskét. "Semmi gond, a hely teljesen kihalt."-bocsát utunkra Batlin. Ez így tökéletesen igaz, leszámítva azt a hét-nyolc vörössárkányt, akik ott töltik a vakációjukat.

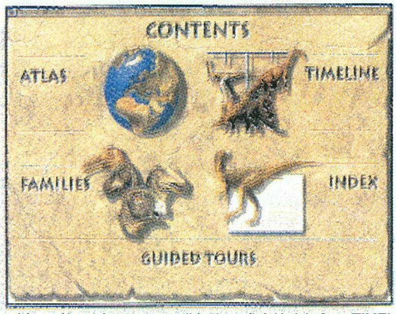
Szóval a Dungeonban egy ládát kell keresnünk, benne két nyaklánccal, és mellette egy fellowship staffal. Mivel pénzt nem találtunk, térjünk vissza a bosshoz, aki kedvesen érdeklődik, hogy márt megint mit csináltunk. Mondjuk neki, hogy szörnyek támadtak ránk, aztán kérjük meg, hogy vegyenek fel (join). Már csak az esti ünnepélyt kell végigszenvednünk, ahol taggá avatnak. (A kérdésekre a válasz a gyári kézikönyvben található.)

- Ha már tagjai vagyunk a Testvériségnek, elutazhatunk a szigetükre, amit egy hegység, és egy kőfal határol. A kapunál egy fickó ácsorog, aki mostmár átadja nekünk a zár kulcsát. Ezen a szigeten van a Kocka Generátor.
- Ay, ay, itt bizony végeszakad a leírásnak, mivel innét már mindenki egyedül is végigszenvedheti, aki egy kicsit (nagyon) odafigyelt az infokra. Csak még annyit, hogy a végigjátszáshoz be kell jutnunk az út közben található generátorokba. Ehhez bizonyos tárgyakra lesz szükség (pl. Ethereal Ring). Ja, a Black Gate pedig Black is meg Rock is. Lehet, hogy szükség lesz nála egy pálcára...

Created By EX Rainbird

Microsoft DINOSAURS

Köszönhetően a CD-ROM rohamos térhódításának, a különböző szoftvercégek egymás után jelentetik meg a lemezes enciklopédiákat. Ebből természetesen a Microsoft sem akart kimaradni, és mivel a Jurassic Park óta a dinoszauruszokkal foglalkozni biztos kasszasiker, a téma adott volt. Szerencsére a cég hű volt a

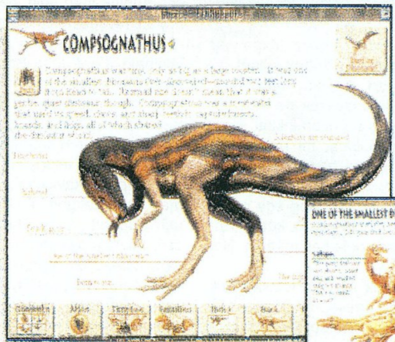


hírnevéhez, így egy rendkívül profi felépítésű és kivitelezésű munkát kapunk a kezünkbe. A program installálása Windowsból történik, és mintegy 4.5 MByte merevlemezt igényel.
Miután elindítjuk, némi zene és dinóüvöltés után a főmenübe jutunk. Itt a következőkből válogathatunk:

ATLAS: a világtérkép megfelelő helyére klikkelve megkapjuk annak a kinagyított képét, rajta az ott honos dinók rajzával és nevével. Innen már csak egy újabb klikk a dinón, és máris mérhetetlen tudással gazdagodunk. Általában

az egész programra igaz, hogy nem csak az adott dinoszauruszról kaphatunk információt (írottan, ill. ha van hangkártya akkor jó pár helyen elmondva), hanem megtudhatunk sok mindent az adott környezetről, vagy éppen ha arról van szó, a dinoszaurusz jellemző testrészeiről. Pl. a Tyrannosaurus Rex esetében további infókat kaphatunk a csontvázának felépítéséről, ill. az agyarairól. További szolgáltatás, hogy minden egyes dinóról kérhetünk egy rövid ismertetőkártyát a képével és a legfontosabb adataival, amit aztán a Windows Clipboardon keresztül bárhova átmásolhatunk. Ez egyébként a többi képre is igaz, mindegyiket szabadon átvihetjük más alkalmazásba.

FAMILIES: a különféle dinoszauruszcsaládok szerint keresgélhetünk, az előzőleg már megismert módon.

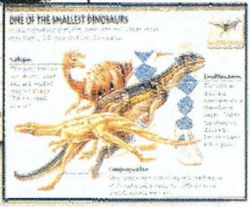


TIMELINE: az idővonal a paleozoikum-mezozoikum-cenozoikum földtörténeti korokat foglalja magába. A dinoszauruszok főképpen a középső időszakban, a Jura-korban éltek (Jurassic Park...). Az idővonal azonban nem csak a dinókkal foglalkozik, a többi korok jellegzetes élőlényeiről is megtudhatunk jó pár dolgot.

Aki viszont konkrétan egy dinóról akar tájékozódni, annak rendelkezésére áll egy betűrendes képes **INDEX** is, természetesen keresőfunkciókkal. Eddig azt mondhatnánk, hogy ez mind szép, mind jó, de mi ebben az olyan különleges, ezeket minden valamirevaló enciklopédia tudja a saját témakörében. Igen, a különlegesség most, a két utolsó menüponttal jön. A **GUIDED TOURS**-ban többek között a következő elmés, ill. kevésbé elmés kérdésekre kaphatunk képes, illetve szóbeli választ:
- hogyan építsük fel az ideális dinoszauruszt?
- hogyan dönthetjük el egy szembejövő dinóról, hogy megsimogathatjuk-e?
- mi lenne, ha dinoszauruszok is nevezhetnének az olimpiára?

Ez csak némi ízelítő a kb. 20 problémából és a rájuk adott megoldásból. Az utolsó menüpont segítségével a mozi világába lépünk be. Több hosszabb-rövidebb filmet láthatunk a dinoszauruszok életéről, fejlődéséről, kihalásáról, és mindezek csúcsaként közös vadászaton vehetünk részt egy Tyrannosaurus Rex-szel. Miközben nézzük, már csak némi Popcorn hiányzik a kezünkből ahhoz, hogy tényleg a moziban érezzük magunkat.

De hogy még mindig ne legyen vége az extráknak, a Microsoft az **OPTIONS** menüben még gondoskodott néhány dologról. A Picture Gallery-ből tetszőleges képet kimásolhatunk, illetve Windows háttérként használhatunk. Készíthetünk Screen Savert dinófejekből ill. lábakból. Természetesen a részletes,

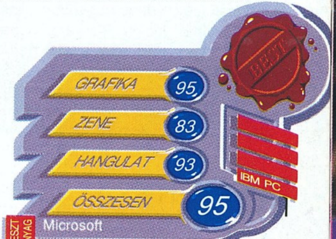


képes Help sem maradhat el.

Összességében csak jókat tudok mondani erről az enciklopédiáról. Profi kivitelezés, szép grafika, jól érthető beszéd, kellemes effektek, az egészről látszik, hogy nem spóroltak a kivitelezésére szánt idővel. Minden CD-snek bátran merem ajánlani, azért is, mert a szolgáltatásaihoz képest nem is olyan elviselhetetlenül drága.

Andrew

Ezt a programot a Microsoft magyarországi képviselete bocsátotta rendelkezésünkre.



innocent

Ismét egy újdonságot köszönthetünk a kalandjátékok sokaságából, ezúttal a Psygnosis software-ház kivitelezésében. A program grafikailag kidolgozott, első ránézésre egyszerűnek tűnik, de ha komolyabban foglalkozunk vele, kiderül milyen nehézségeket is rejt magában.

A játék egy igen színvonalas animációval indul, melyből kiderül, hogy egy I.R.D.S. nevű szervezet, nem éppen szívélyes vendégszeretetétől szabadultunk meg, miután minden készpénzünktől megszabadított, s némi adóhátralékot is megállapított. A kiegyenlítésére mindössze 28 nap áll a rendelkezésünkre, ez idő alatt kell főszereplőnknek Jack T. Ladd-nak kifizetni az adótartozását.

Nem árt némi angol tudás, melynek főleg a párbeszédekben vesszük hasznát. A játékban ahogy követed a vezér-fonalat egyre több és több karakterrel, tárgyakkal, valamint meglepetésekkel fogsz találkozni. Sokadszorra való betöltéskor unalmassá válhat az animáció, bármilyen remekül sikeredett is, de az ESC-gomb megnyomásával átugorható.

Először ismertetem az ikonok, a térkép és a tárgyak használatát, valamint a karakterekről lesz pár szó. A kurzort az egérrel igen könnyen lehet irányítani a játék területén, valamint a paneleken. A karakterektől általában minden információt megkapunk, csak ügyesen kell kérdezni. Bombázd őket kérdésekkel, mert sosem tudhatod mikor hazudnak. A tárgyakkal kapcsolatosan - érdemes mindet felvenni, amit a zárt kezes ikonnal tehetsz meg. A felvett tárgyakat a kép jobb alsó részében lévő keretben tárolhatod, és innen tudod őket használni. Még egy érdekesség, bizonyos tárgyakat összeállíthatunk itt a tárban. A bal alsó sarokban látható a térkép, itt követhetjük figyelemmel, hogy éppen hol helyezkedünk el. A térképen látható apró nyilak mutatják, hogy merre haladhatunk tovább az adott képernyőről.

A térképtől jobbra helyezkednek el az ikonok, elsőként egy zárt kéz látható, mint már említettem ezzel tudsz tárgyakat felvenni. A következő ikonnal a már meglévő tárgyakat használhatjuk, alkalmanként effekteket is hallhatunk és láthatunk némi animációt is. Hasonlóképp az előző ikonhoz, ebben a menüben egyszerre használható két tárgy. A mellette lévő ikonnal mozoghatunk a pályán, bárhol kijelölve egy pontot. Ebben a módban maradva, ha rá klikkelünk bal gombbal a térképen lévő kis nyílra, könnyedén kijutunk az adott területről. A nagyítóval ellátott ikon bővebb segítséget nyújt a tárgyak, valamint a karakterek megismerésében, ezzel tudjuk a felvett tárgyakat megvizsgálni, pl. elolvasni az újságot.

A figyelő szemet választva mindent részleteiben megnézhetünk. A kurzort mozgatva minden tárgyról és karakterről pár szavas információ áll rendelkezésünkre. Így lehetőséged nyílik egy újonnan felfedezett területen gyorsan körbe nézni. Az utolsó előtti ikon az egyik legfontosabb, hiszen itt tudunk kapcsolatot teremteni a karakterekkel. Mód nyílik arra, hogy kifaggassuk őket, beszéd közben a szöveget is van időnk olvasni, (ha valakinek lassúnak tűnik, bátran nyomja meg a jobb egér gombot). A kérdezést vagy a válaszolást megkönnyíti az, hogy több adott mondatból lehet választani. Ne ijedj meg ha az embered egy örök mozgó, akkor menet közben kérdezz. A státus ikonra klikkelve egy külön táblázatot kapsz, ahol beállíthatod a zenét, hangeffekteket, töltési, mentési, valamint a kilépési funkciót százalékos arányban, a játék eddigi állását is megnézheted.

A játék billentyűzet kiosztása a következő:

ENTER - tárgy kiválasztás
T - beszélgetési mód
L - részletes leírás tárgyakról
H - tárgyat felvesz
S - néz
M - mozgás
U - használat
F1 - szünet
ALT+X - kilépés
CTRL+J - joystick
CTRL+M - egér

Végezetül egy-két tipp a játékhoz:
- A bárban a pultnál lévő tag zsebéből lopjuk ki a zálogcédulát.
- Ezt váltsuk be a kereskedőnél a fényképezőgépre, amit a koldusnál használhatunk.
- Ugyaninnen emeljük el a vázát, amit csak úgy tudunk kihozni ha belerakjuk a zsákunkba, különben a kereskedő észreveszi.
- Nézzük meg a váza tartalmát, mielőtt visszaadnánk a madámnak.
- A vázáért kapott szobrot elcserélhetjük a büfénél egy aprópénzzel teli kabátra.
- Egy pénzből és a rágóspapírból készített tikettel máris utazhatunk a metrón.

Leslie

COOL

GRAFIKA	75
ZENE	68
HANGULAT	65
ÖSSZESEN	69

IBM PC

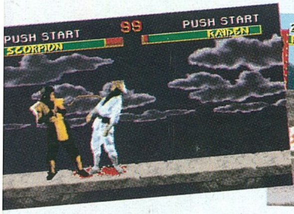
TESZT ANYAG Psygnosis

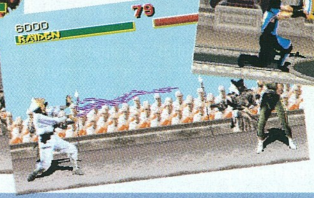
Mortal Kombat PC

A játékkal Londonban találkoztam először, és rögtön megfogott. Habár akkoriban még nem értettem annyira a verekedős játékokat, de a Mortal Kombatnak volt egy stílusa. A karakterek mind jól el-, és kitaláltak, a mozgás nem két fázisból áll, s a zene is jól illik a játékhoz. Most, hogy megjelent a második rész is, nyalánkságképpen e cikkben nagyító alá vesszük a Nyugati pályaudvar közelében lakozó játékterem gépét is...

Sok pletyka keringett az MS-DOS változat körül. Volt szerencsém (vagy szerencsétlenségem) látni egy béta előtti verziót, ami lehangolt. Ezek után megkaptuk az igazi béta változatát a játéknak, és kellemesen csalódtam: nem lett rossz a PC változat sem, sőt...

Lássuk a keyboard-ot. Csak egy játékos játszhat keyboarddal. Két játékos esetén az egyiknek kétgombos joystickkal kell játszania. 2 db dupla gombos joystickkal is kihívhatják egymást. A P gomb a játék megállítását teszi lehetővé, az M és S gombok a zenét/hangeffekteket kapcsolgatják ki/be. Alt + Q a DOS-hoz irányít át minket. Az egyes játékos billentyűit, aki profi módon tudja használni, az vagy polip, vagy megszállott őrült. A gombok: Z, X, S, C, valamint az ütés/rúgások: U, I, N, M és J a védekezés. A PC-s grafika jobb mint a 32 színű Amigás, s az akció sem lassul le 386-on. Mivel a játékról már két ízben is írtunk (az egyik a SEGA rovatban jelent meg, a speciális mozdulatokról, de egy-két háttérinformációt bárki kiszűrhetett az Amigás leírásból is), így most lássuk a második rész extráit - a játékot mindenki kipróbálhatja a West-End c. játékteremben. A SEGA leírásból Liu Kang kivégzése hiányzott csak, így most azt is ismertetjük: le, előre, hátra, hátra plusz C gomb (high kick).





Mortal Kombat 2

Mi is a második rész? 12 harcos: öt régi, öt új, két extra (Reptile és Shang Tsung) és nyolc háttér. Lássuk az új extra mozdulatokat és karaktereket:

Baraka:
Energialabda: le, hátra, magas ütés.
Nyakmetszés: hátra, magas ütés
Őrült pengék: hátra háromszor és alacsony ütés.
Kivégzés: hátra, előre, le, előre, alacsony ütés

Meleena:
Pengelövés: magas ütés gombot pár másodpercig lenyomva tartani, majd felengedni.
Teleportrúgás: hátra, előre, rúgás.
Kivégzés: előre, hátra, előre, alacsony ütés.

Kitana:
Legyező dobás: előre, előre, magas és alacsony ütés egyszerre.
Nyakmetszés: hátra és magas ütés.
Legyező fagyasztás: hátra, hátra, hátra, magas ütés.
Ugró ütés: előre, le, hátra, magas ütés.

Reptile:
Savköpés: előre kétszer és magas ütés.
Láthatatlanság: védekezést nyomva tartva, majd fel, fel, le, védekezést felengedése után magas ütés.
Labdalövés: hátra, hátra, magas ütés és alacsony ütés.
Kivégzés: hátra, hátra, le, alacsony ütés.

Kung Lao:
Kalapdobás: hátra, előre, alacsony ütés.
Forgószél: alacsony rúgás és fel.
Teleport: le és fel
Kivégzés: háromszor előre és alacsony rúgás.

Jax:
Felrázás: alacsony rúgás 2-3 mp-ig lenyomni.
Fejbeverés: előre, előre, magas ütés
Tűzlabda: le, hátra, magasrúgás
Fojtogatás: előre kétszer, majd alacsony ütés.
Kivégzés: alacsony ütés gombot lenyomva tartva, majd háromszor előre, s a gomb felengedése.

Shang Tsung mindegyik karakter formájába átalakulhat, de önálló verekedésre is képes:
Egy tűzlabda: hátra, hátra, magas ütés.
Két tűzlabda: hátra, hátra, előre, magas ütés.
Három tűzlabda: hátra, hátra, előre, előre, magas ütés.

Három titkos, rejtett karakter is van. 30 sorozatos nyerés után, vagy 10 sorozatos fatality után előjön az egyik... Sok felfedezni való van még - így a Pit II-ben alig látható lyukak vannak a padlón, aminél ha egy horogütés után az áldozatunk egyik ilyen lyukra esik, akkor... no de nem árulhatok el mindent. A páncélos teremben Liu Kang régi fatality-ét használva pl. a karaktert felüthetjük a mennyezetre, a kampókra. Kintaro megverésére eddig egy tippet hallottam profi játékosoktól: arra kell ügyelnünk, hogy az első ütést mi vigyük be, aztán elég lesz arra figyelnünk, hogy ne érjen minket el Kintaro nagymester. Így az idő lejárta után mi kerülhetünk ki nyertesen, és szembeszállhatunk Shaokhannal. *Masell*

Shadow of Darkness

Hát, igen. Elérkeztünk az úgy tűnik halhatatlan sorozat negyedik részéig. Be kell vallanom, attól tartottam, megint egy kis változtatásokkal teletűzdelt szabványjátékot látok majd, de kellemesen csalódtam. Ez alkalommal a Sierrában végre kitettek magukért. Mintegy száztíz szépen és atmoszférikusan megrajzolt helyszínen kell bizonyítanunk hősiességünket, és megoldanunk a címünkkel járó feladatokat.

De nem csak a bejárható területek számában tér el a játék elődeitől: a megszokott arcfölpakolásos beszédrendszer helyett, most fél képernyőt betöltő gyönyörű képeken bámulhatjuk a szereplőket.

Továbbfejlesztették a harcot is, így most már nem csak egy billentyű folyamatos nyomva tartásából állnak majd az összetűzések (lásd Quest For Glory 3).

Időnként (pl. bizonyos ajtók nyitásakor) kisebb játékokat játszhatunk, de ha ezeket unjuk már, ötször a tippadó funkcióra klikkelve át is léptethetjük. (Persze kevesebb pontért.)

Még sorolhatnám a rengeteg újítást, de attól tartok, nem maradna hely a leírásnak. Ja, csak még egy apróság: a programozókkal viszont nagyon nem vagyok megelégedve. Eléggé összecsapták a dolgot, rengeteg bugot hagytak a játékban, ami igencsak rossz hatással van a hangulatra, (pl. a bonsai fa alatti kövek kihúzása után emberünk egy jó ideig nem járt, hanem "korcsolyázott" a talajon). Így aztán mikor már kezdtem volna élvezni a játékot, mindig letargiába taszított egy apró kis hiba. De elég a szövegelésből, következzen végre a leírás. Ja, itt most csak a tolvaj végigjutását fogom leírni, a másik két karakterére mindenki rájöhet magától.

A múltkori rész ott fejeződött be, hogy legyőztük a gonosz Démon Varázslót, és a haveroknak már kezdett virulni a fejük, hogy jaj, de ügyesek vagyunk, mikor valami furcsa dolog történt. Hősünk vad, misztikus táncba kezdett (nevezzük talán agonizálásnak), majd eszméletlenül a földre zuhant.

Egy sötét, kísérteties helyen tért magához, a gonosz barlangjában Mordaviában, amit a helybéliek nemes egyszerűséggel csak a Holtak Földjeként emlegetnek. Feladatunk egyszerű lesz. El kell űznünk a sötétséget a világból, és valahogy haza kell jutnunk. (Igaz, az egyetlen utat egy járhatatlan mocsár zárja el, de hát mi az nekünk!)

Szóval felébredéskor egy fogyókúrás szalonban találjuk magunkat. Lévén, hogy tárgyaink nem igazán jöttek velünk különös utazásunkkor, kezdjük pályafutásunkat hullarablással. Rövidesen észrevesszük, hogy a sötét miatt szinte semmit nem látunk, így hát kapjunk ki egy mágikus fáklyát a tartóból, és gyújtsuk meg a csontvázaktól elszedett kovakővel. Így már ki tudjuk nyitni az ajtót. A következő szobában kapjuk még fel a rozsdás fegyverzetet, majd próbáljunk meg kimenni délre.

Pár denevér azonban úgy dönt, ez így túl egyszerű lenne, így hát megtámadnak. Stratégiai módban a gép nagyjából fél másodperc alatt lenyomja őket, így hát tovább is mehetünk.

Most meg egy egészhelyes kislány ke-

rül elénk. (Csak hogy le ne lőjem a poént, ő lesz a játék végén az egyik főgonosz.) Most azonban gratulál nekünk, hogy kijutottunk, és kifejezi aggodalmát egészségi állapotunkért, aztán elrohan. Egy izét, na... jelvényt, vagy mit itt is felejt az egyik oszlopra helyezve, amit megőrzésre magunkhoz veszünk. Induljunk el mi is a város felé (kb. észak-nyugatra).

Igazán barátságos fogadtatásban van részünk, attól a néhány elejtett megjegyzéstől eltekintve, hogy tűnjünk el innét, de gyorsan. Így aztán rövidesen létfontosságú információk birtokába juthatunk. (Pl. kiderül, hogy mi most nagy bajban vagyunk.) Fontos! A játék folyamán, ha valami új dolgot hallunk, járjuk körbe az embereket, és kérdezzük ki őket, hátha van valami hozzáfűznivalójuk. Általában naponta szoktak új dolgok történni.

Szóval kezdjük meg a földerítést. Kérdezősködjünk a polgármestertől, hogy mit tud a helyi kalandorcéhről, mire megkapjuk az épület kulcsait. Ez a kolostor mellett található rogyadozó faviskó lesz. Odabent rengeteg érdekes dolgot csinálhatunk. Beírhatjuk magunkat a nagy könyvbe, vagy badizhatunk egy kicsit a "taposóval", illetve az itt fellelhető csáklya és a plafonba épített fémkarika segítségével a mászás skillünket növelhetjük. Na most, ez még egy másik érdekes dolgot is eredményez. Hősünk észreveszi tolvajcéhének egyik titokzatos rúnáját. Nevezetesen, hogy a fogasok egy titkos ajtót nyitnak meg.

Az ajtón át a régi céhbe jutunk. Úgy tűnik, nem mehetett valami jól a bolt, mivel mindenki eltűnt. Hát akkor, gyakoroljuk egy kicsit a foglalkozásunkat. Először is talán nyúljuk le a tagsági kártyát. Ezzel ki tudjuk nyitni a zárt ajtót, ami mögött egy halom könyvet és egy széfet találunk. Ez utóbbit csak az egyik csatornarács alatt lévő... ő... nevezzük talán izének... segítségével tudjuk kinyitni. (Meg persze a kombináció ismeretével.) Jaj, mi is az? Azt hiszem a gyártó cég nevével van kapcsolatban. Vagy tévednék?

A lényeg az, hogy a széfben egy tolvajkulcsot találunk, amit máris fölavathatunk az íróasztalon. Egy perfekt tolvaj-kit, ill. egy napló birtokába jutunk. Ebben említés esik valami titkos járatról, ami kivezet innét. Meg is találhatjuk, ha egy kicsit megpiszkáljuk az üres hordók egyikét. A kombinációt a naplóban lévő versike szavainak kezdőbetűiből állíthatjuk össze. (pl. B=Blue) Woy! Hát e' meg mijafene? Egy nagy csótány mászik elő egy nyílásból, és lógó orral közli, hogy ő itt a főmester. Izé, akkor mi talán nem is zavarnánk... De azért megbíznak minket, hogy szerezzünk meg egy szobrocskát a kolostorból.

Ehhez persze nem árt fölszerelkezni egy kicsit. Vásároljunk be a helyi kiskereskedésben. (Kajából jó sokat vegyünk, de azért jusson még szállásra is.) Minden tárgyból vegyünk egyet. Na, most már aztán irány a Sötétség Temploma.

A bejutásnak két módja van: 1. bemászunk az ablakon, 2. a sötétség jelével kinyitjuk az ajtót. Egyelőre teljesen mindegy, melyiket választjuk. Odabent először is kapjuk le a madárszobrot a bejárat fölötti alkóvból, majd fordítsuk figyelmünket a kandalló felé. Közeledtünkre egy gusztustalan polipszerű lény lengeti felénk boldogan (és éhesen) csápjait. Megint két dolgot tehetünk: megetetjük fokhagymával, vagy egy kicsit megöljük. Szóval, az egyik nyárstartót meghúzva kinyílik egy rejtekajtó.

Na, ez már aztán szép hely. Van itt minden, ami kell. Egy nagy hordó vonja magára a figyelmünket.

(Legalábbis én erre figyeltem föl először.) Ebből valami vörös folyadék csepeg, amit rögtön le is kell tesztelnünk. A hatás elképesztő. Egyetlen kortytól lerészegedünk, aztán egy szépet alszunk, végül az ital eddigi helyén egy varázslatrészletet találunk. Hurrá! Vagy mi...

Na most itt van még a szobor is, amit imádott főnökünk kért tőlünk. Mivel állítólag nem túl egészséges dolog hozzáérni, vágjuk bele egy papírzacskóba. Ezek után ezt bármikor átadhatjuk csótánybarátunknak.

Osztán láthatunk még egy asztalkát is, amiben a csapda hatástalanítása után egy naplót találunk, benne a varázslatlapok fellelhetési helyeivel... Ja, meg van egy könyv is, amit megközelítve meghalunk. (Nem baj, azért én a kovakővel meggyújtottam. Le is égett az egész épület.)

Nu endlich kimehetünk innét. Induljunk talán a doktor bácsi rezidenciájába. Ide a csengők megfelelő sorrendben történő meghúzásával juthatunk be. Odabent három ajtót, meg egy gépet láthatunk. A jobb oldali ajtót kinyitva egy halom bébiantwerp ugrik a nyakunkba, majd el is tűnnek a mélyedésekben. Márpedig ezt nem tűrhetjük! Ezért lakolni fognak a gazok. (Hű, micsoda kemény szövege van valakinek! Mint egy utolsó westernfilmben.) Állítsuk be a gépet antwerpfogásra, majd a szendvicseink közül vágjunk be neki egyet csalinak, és nyissuk ki megint az ajtót. Ez alkalommal egy állatkát elkapunk, majd be is gyömöszöljük a bal oldali ajtón.

Ez egy patkánylabirintus, ahol el kell juttatnunk állatkánkat a kulcsig, majd a falon nyíló részen át ki kell vezetnünk. Ezzel, és a középső ajtón lévő kirakós játék megoldásával bejuthatunk Dr. Craniumhoz, aki épp Frankie megalkotásával van elfoglalva. Azért arra még van ideje, hogy a recept (a védelem) elárulása után készítsen nekünk egy healing,

illetve egy méreggyógyító potiont.

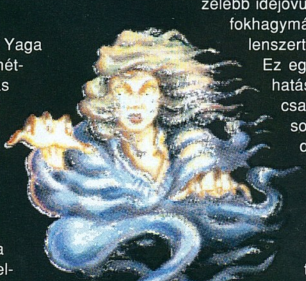
Ide egyébként minden nap érdemes visszajönni újabb italokért. Egy nap aztán azzal fogadnak minket, hogy egy dehidratáló italt is kaphatunk, ha hozunk egy kis goo-t. Ezt a barlang bejáratánál vehetjük fel, ahova úgy tudunk visszajutni, ha megmásszuk a falat a csáklyával, majd átszaltózunk a szemközti párkányra. (Ugyanitt egyébként szintén a csáklyával fölvehetjük a bonsai fát, miután kilazítottuk az ezt fogva tartó köveket.)

A dehidratáló italra a kolostorban lesz szükség, ahol a vitrin alatt lévő agyaglényt fogjuk lelocsolni vele. Az hálásan megköszöni a segítségünket, majd eltűnik. (Később, ha már elég erősek leszünk, szétcsaphatjuk a vitrin üvegét is néhány tárgy reményében.)

Na, most úgy tűnik egy olyan részhez értünk, mikor már az idő múlásától függ a továbbjutásunk. Ahogy telnek a napok, úgy fognak a történések változni, így elképzelhető, hogy a dolgok nem éppen abban a sorrendben lesznek, ahogy én itt most leírom. Szóval, pont.

Egy nap a városba visszatérve az emberek izgatottan üvöltöznek az utcán, hogy Igort, a temetési alkalmazottat felzabálták a farkasemberek. Mivel a cigányok mindig is vérfarkasok voltak, csak ők tehették. El is kapták egyiküket a temető körül, és már készülnek a megégetésére. Sajnos egy ilyen nagy hősnek, mint mi vagyunk, ez a vád egy kicsit kevés, így mi magunk nézünk utána a történteknek. Menjünk ki a temetőbe, és a kötelünkkel emeljük meg a felborult sírkövet. Igor ki is mászik alóla, majd hülyén vigyorogva elcaplat haza. Hálából Igortól megkapjuk egy kripta kulcsát, a cigányok meg szívesen látnak vendégül a táborukban, ahova többször is el kell mennünk jósoltatni magunknak. (Persze pénzért...)

Egy este a fogadóba egy gnóm tér be, hogy kegyetlenül rossz vicceket meséljen. Miután észreveszi, hogy műsora befejeztével az emberek még mindig a poént várják, szomorúan bevánszorog a szobájába. Később meglátogatva kiderül, hogy régi ismerősünk, Baba Yaga megátkozta, hogy mindig pocsék vicceket mondjon. Ígérjük meg, hogy segítünk rajta és lopjuk el a gumicsirkéjét az ágyról.



Rövidesen (vagy jó sokára) megtudjuk, hogy is kell eljutni Yagához. Ezt az infot vagy a cigányoktól hallhatjuk, vagy attól a dilis fickótól, aki mindig bokornak öltözve vihog körbe minket. A lényeg, hogy megtudjuk a jelszót, amit majd délen a bokroknak kell mondanunk. (Bushes, hear. Disapear!)

Így juthatunk el Baba Yaga csirkelábon forgó szemétdombjához, amit szokás szerint a kedvenc koponyája őriz. Ez hajlandó minket beengedni, ha mesélünk neki a gnómról, majd szerzünk neki egy kalapot.

Az erdőben császkálva este egy helyen egy szellemnővel találkozunk, aki azon szomorkodik, hogy nem tud eljutni a városába. Tudatosítsuk benne a tényt, hogy ő most tulajdonképpen halott és már rég ágyban, azaz inkább földben lenne a helye, mire sikoltva eltűnik. Ha később visszajövünk, már emlékezni fog a vele történtekre és közli, hogy a neve Anna. Mivel a falubeli öregember pont egy ilyen nevű nőjét vesztette el, közöljük vele a hírt, hogy megvan a barátnője. (Vagy legalábbis majdnem.) Erre az kivánszorog az erdőbe, és este már mint teljes jogú hulla ölelgetheti exhitvesét. Hálából még átnyújtja nekünk a kalapját.

Ezzel már bejuthatunk a csirkefarmra. Adjuk a kalapot a koponyának, a házat meg etessük meg a város elől lopott kukoricával. Odabent az ogress elég hűvös fogadtatásban részesít, egész pontosan, belefagyaszt egy jégtömbbe. Innét is csak azért enged ki, hogy hozzunk neki egy kis desszertet is magunk mellé. Egy tortát kell sütnünk.

Menjünk oda, ahol egy bokor csapkod minket az ágaival és dobáljuk meg kővel. Erre elejt pár bogyót. Adjuk át neki a gumicsirkét, így biztonságosan felkaphatjuk a bogyókat. Pakoljuk bele a boltban vett sütis tálba, öntsünk hozzá egy kis goo-t, majd liszt helyett némi csontport, amit az este felbukkanó Wraithok kincsei között találhatunk és a koponyánál lévő mozsárban őrölhetünk meg. Ezt a házat őrző lézerkoponyán használva már meg is sütöttük a finom izét.

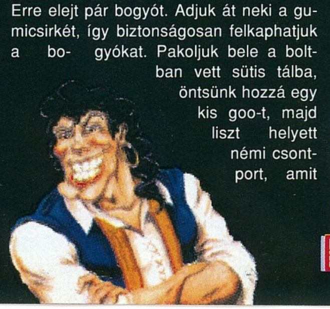
Mondhatom, az ogress elég boldogtalan lesz, hogy mégsem ehet meg minket. Használjuk ki pillanatnyi fölényünket és kérjünk tőle egy varázslatlapot. Ha legközelebb idejövünk, adjunk neki egy fokhagymát és kérjük el az ellenszert a gnóm favicceire. Ez egy nyalóka, melynek hatására kis barátunkból csak úgy dőlni fog a sok hülyeség a fogadósok nagy örömére, mi pedig megtudjuk a Végső Viccet.

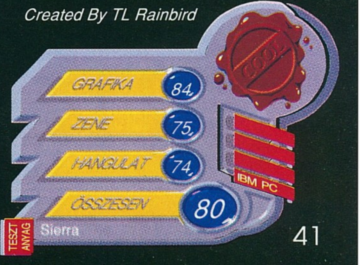
Mint már említettem, az erdőben este pár kőhalomnál wraithekkel találkozhat az ember. Ezek egy különösen erős képviselőjénél találhatjuk meg a harmadik tekercset. A negyediket a mocsárban lelhetjük meg, ha végigszaltózzuk az utunkat egy sírkőig. Ezt néhány pap őrzi, akiket lenyomva a kőhöz juthatunk. Ezt a sötét jellel nyithatjuk ki. A jelek sorrendjét a kolostorban olvashatjuk el jobbról balra haladva.

Az ötödik tekercsért már kicsit többet kell tennünk. Este a mocsárnál wispek jelennek meg. Ezek halott gyerekek lelkei, és mint ilyenek, szeretik a cukrot. Ezzel ki tudjuk őket csalogatni a partra, ahol egy üvegcsével elkaphatjuk őket. Ezzel megközelítve a barlang felé lévő oszlopot, azon furcsa rúnák jelennek meg, majd használjuk rajta a sötét jelet és Avoozl nevének kirakása után megkapjuk a varázslatunkat.

Ay! Látom közeleg az oldal vége. Úgy tűnik, be kell fejeznem ezen eszméletlenül épületes leírást. Valószínűleg rövidesen azért még elolvashatjátok a folytatást is, de majd még meglátjuk.

Created By TL Rainbird





Commodore Amiga 500	29990 Ft
Commodore Amiga 500 Plus	29990 Ft
Commodore Amiga 600	29990 Ft
Commodore Amiga 1200	52990 Ft
Commodore Amiga 1200 Desktop D.	59990 Ft
Commodore Amiga CD^{32}	49990 Ft
A600/1200-hoz 40 MB HD kábellel	21990 Ft
60 MB HD kábellel	24990 Ft
80 MB HD kábellel	28990 Ft
120 MB HD kábellel	36990 Ft
Commodore A4000/040/6MB/120MB	309000 Ft
+ 4 MByte RAM modul	29900 Ft
Commodore A4000/030/4MB/120MB	199000 Ft
Commodore 1942 multisync monitor	59990 Ft
Commodore 1084s monitor	33990 Ft
Commodore 1085s monitor	33990 Ft
Commodore A-520 TV-Modulator	6990 Ft
Amiga vásárláskor	4990 Ft
Commodore C-64 TERMINATOR Set	14990 Ft
C 1541 II floppy drive (C64 vásárláskor)	9990 Ft
Commodore datasette	2990 Ft
Commodore MPS 1230 printer	23990 Ft
Commodore A570 CD-ROM + 3 CD	16990 Ft
SEGA Megadrive + 1pad + 1játék	15990 Ft
512 kB órás memóriabővítő	4990 Ft
2.0 MB órás memóriabővítő	9900 Ft
1 MB chip bővítő Amiga 500 Plus-hoz	6990 Ft
1 MB órás chip bővítő A600-ba	7990 Ft
1.0 MB-os órás fast bővítő A1200-ba	16990 Ft
2.0 MB-os órás fast bővítő A1200-ba	23990 Ft
4.0 MB-os órás fast bővítő A1200-ba	37990 Ft
8.0 MB-os órás fast bővítő A1200-ba	62990 Ft
2.0 MB PCMCIA bővítő (A600, A1200)	19990 Ft
Mouse Pad	290 Ft
Noris üveg 14" monitorfilter	1290 Ft

Noris MB 80 3.5" lemeztartó	490 Ft
Noris DB 100 5.25" lemeztartó	490 Ft
Noris porvédő Amiga 600	890 Ft
Noris porvédő C-64 II	690 Ft
Soundblaster Pro-2 Deluxe hangkártya	16900 Ft
Soundblaster 16 BASIC	21900 Ft
Soundblaster 16 ASP Deluxe	33900 Ft
Amiga Magazin friss számai (német)	490 Ft
Power Play friss számai (német)	490 Ft
Amiga - EuroScart kábel	1290 Ft
NoName 3.5" DSDD lemez	550 Ft
NoName 3.5" DSHD lemez	790 Ft
NoName 5.25" DSDD lemez (BULK)	200 Ft
Maxell 3.5" MF2-HD lemez	1390 Ft
Polaroid 3.5" DSDD lemez	690 Ft
Polaroid 5.25" DSDD lemez	450 Ft
Polaroid 3.5" DSHD lemez	1190 Ft
Polaroid 5.25" DSHD lemez	650 Ft
Profex 3.5" DSDD lemez (11 db/form)	690 Ft
Profex 3.5" DSHD lemez (11 db/form)	990 Ft
Profex 5.25" DSHD lemez (11 db/form)	390 Ft
Amiga Action Replay MK III	9990 Ft
Action Replay MK VI Pro (C64)	5900 Ft
Commodore 64 midi - szoftverrel	6500 Ft
C-64/C-128 Mouse	1990 Ft
C-64/C-128 C1351 Mouse	2490 Ft
Swifty Amiga/Atari mouse (3 gombos)	2500 Ft
4 Player Adapter (4 joystick csatoló)	1890 Ft
Képdigitalizáló + RGB splitter	13900 Ft
Mouse-Joystick automatikus kiválasztó	2500 Ft
Real Time Clock for Amiga 1200	2500 Ft
Midi Amiga Interface	3500 Ft
Handyscanner Amigához	17990 Ft
Boot Selector Amigához	1490 Ft
Stereo hangdigitalizáló Amigához	6990 Ft

Trackball Amigához	3500 Ft
Rockey Advanced Video Keying for A.	24900 Ft
Sound Enhancer Amigához	3500 Ft
1.76 MB HD Amiga külső drive (OS2+)	16990 Ft
3.5" Amiga slim külső drive	9990 Ft
2.5" - 2.5" Hard disk kábel	2990 Ft
2.5" - 3.5" Hard disk kábel	2990 Ft
G.V.P. G-Lock genlock S-VHS	59900 Ft
G.V.P. A1230-II/50/00/4 + DPP - II	119900 Ft
G.V.P. A1291 SCSI Option	14900 Ft
G.V.P. Impact Vision 24 / CT-PAL	198900 Ft
Joystickok	
Quickshot QS - 113 IBM	1090 Ft
Quickshot QS - 123 Warrior IBM	1290 Ft
Quickshot QS - 146 Intruder5 IBM	2890 Ft
Quickshot QS - 151 Aviator5 IBM	3590 Ft
Quickshot QS - 172 Rayder5 IBM	1650 Ft
Quickshot QS - 189 Python5 IBM	1290 Ft
Quickshot QS - 191 Starfighter5	1290 Ft
Quickshot QS - 101 I.	550 Ft
Quickshot QS - 111A II. Turbo mikrok.	990 Ft
Quickshot QS - 128 Maverick1	1390 Ft
Quickshot QS - 129F Flightgrip1	750 Ft
Quickshot QS - 130F Python1	1090 Ft
Quickshot QS - 137F Python1M mikrok.	1150 Ft
Quickshot QS - 155 Aviator1 mikrok.	2890 Ft
Quickshot QS - 149 Intruder1	2690 Ft
Quickshot QS - 130N Python2 Nintendo	990 Ft
Dynamics Competition Pro 5000	1190 Ft
Dynamics Competition Pro IBM	3990 Ft
Dynamics Competition Pro 5000 Mini	1690 Ft
Dynamics Competition Star Mini	2190 Ft
Dynamics Competition Special Mini	1690 Ft
Dynamics Competition Transp. Mini	1690 Ft

Commodore CD^{32} játékok:

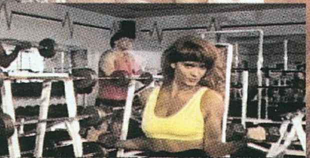
Nigel Mansell's World Championship, The Labirinth of Time, Zool, Morph, Alfred Chicken, Sensible Soccer, Deep Core, Liberation, D-Generation, Pinball Fantasies, Mean Arenas, Whale's Voyage, Troll, James Pond 2, Overkill & Lunar-C, Castles II, Pirates Gold, Dangerous Streets **Egységáron 4.990,- Ft**

1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel.: 156-6790, Fax.: 251-2385
1135 Budapest, Szent László út 74/a (volt Mautner Sándor) Tel.: 149-6165, Fax.: 251-2385
1191 Budapest, Katica utca 9., Tel.: 147-0625, Fax.: 177-9419
Nyitvatartás: hétfőtől péntekig 9-17, szombaton 9-13

Áraink az 1 év garanciát és az ÁFÁ-t tartalmazzák! · Áraink mindenkori változtatásának a jogát fenntartjuk!

Man Enough™

Szép kis reggel, mondhatom!!! Nem elég, hogy a fél éven belüli első barátnőm, számos méregdrága vacsora-meghívás, de csak egy mérsékelt hőfokú éjszaka után megcsalt a szomszéd nyálasképű fiával, és a főnöknőm a cégnél látható elégedettséggel nyújtotta át felmondó levelemet, még a húgom rosszindulatú megjegyzéseit is el kellett viselnem. Nők!! Sajnos sem velük, sem nélkülük nem könnyű meglenni. De mit tegyen egy magamfajta fickó, akinek mindig csak az utóbbi jutott osztályrészül? Talán néhány cocktail után sikerül végre kiötleni valami jó taktikát. De nézd csak, kit látnak szemein??? Csak nem a jó öreg Nick próbálja legyűrni kedvenc mérgét annak a csinibabának a társaságában. Hmm, micsoda keblek! A fickó egy született mázlista! Bár csak sejteném miért tapadnak rá így a nők. De talán éppen most érkezett el az alkalom, hogy ezt megtudjam. Nick tényleg segítőkész haver, én pedig megfogadom a tanácsát. Végül is ennél rosszabb már úgysem lehet. Aha!



Tehát mindennek a titka a MAN ENOUGH társkereső irodában rejlik! Ledöntöm az italom utolsó cseppjeit és padlózva a 325 Cabriómat száguldok a Jeri-vel való találkára, hiszen Nick szerint ő biztosan segítségemre lesz. Mikor végre megpillantom, érzem ismét fogoly lettem a szerelem sötét hálójában. Azonnal szertefoszlanak a magányos órák elmélkedéseit követő fogadalmak és minden óvatosságot félredobva bevetem a legmenőbb szövegemet. Bármire képes lennék egy Jeri-vel való találka kiharcolása érdekében, így azt teszem amihez legjobban értek, hason csúszom a lábai előtt. És mit ad Isten, ez végül is meghozza a várt eredményt. Vagyis nem egészen azt amire vártam, hiszen az álom-randevú csak akkor válhat valóra, ha előbb sikeresen 'megbírkózom' Jeri öt különleges igényű kliensével. Itt az alkalom kipróbálni: *ELÉGGÉ FÉRFI VAGYOK-E!* Az Iron Maiden fitness-centerben történő nagy találkozás hamar rádöbbent, hogy a vártnál keményebb fába vágtam a fejszémet. A látszat ellenére a hölgyeknek sokkal több titkuk van mint amennyit a testhezálló dresszükön keresztül látni engedtetnek. Valamennyien kellően céltudatosak és nem haboznak tudtomra hozni, ha mellettem akár téli álomra is lehetne szenderedni. Mindezek mellett a drágák szokatlan sportokat is űznek, amik alól lehetetlen kibúvót találni, hiszen csak az itt tanúsított megfelelő teljesítmény esetén nyílnak meg a kapuk. Követnem kell a mountain bike megszállott Fawn-t egy lélekölő hegyi túrára és ex-Special Forces kiképzésemet fitogtatva felül kell kerekednem a Quinn-nel vívott Paint Ball csatában. Lesz egy hevesebb sétarepülés az elkényeztetett Blair-rel és az isteni Jeri bájainak elnyerése érdekében még néhány ejtőernyős ugrással is kockáztatnom kell testi épségemet. Ha pedig minden elvárásnak meg tudok felelni, végre enyém lehet vágyaim titkos tárgya. Vagy talán mégsem?!!??!!

TÁRSASÁGI KALANDJÁTÉK? Ha nem is fedi tökéletesen a valóságot, ezzel a besorolással találkozhatunk az egyébként egy rendkívül vonzó, mélyen dekoltált estélyiben csábosan mosolygó hölgyet ábrázoló dobozon. (Az előnyös tulajdonságok kihangsúlyozására még a dombornyomástól sem riadtak vissza.) De vajon miről is lehet szó? A világirodalom óriásainak számos művében találkozhatunk pajzán, az akkori kor normái alapján merésznek számító, szexuális töltésű humor, körmönfont, szalonképes megfogalmazásaival. Napjainkban viszont a durvaság és vulgaritás terjedésének lehetünk szem és fültanúi. A kortárs irodalomban a trágárság vette át a szellemesség helyét, a társalgási nyelvben használt cifra fordulatokat pedig mindenki koncentráltan élvezheti a sarki kocsmában. A program készítői éppen ennek megváltoztatására tesznek kísérletet. Jöjjön csak vissza az elmés szójáték, a furfangos tartalom kiforgatás, a kétértelműség finom humora. Azért nem kell megijedni, itt is vannak durva, gyakran proli szintű beszólások, de csak azért, mert egyes hölgyeknek éppen ez imponál. Hát hogyne lennének olyan elkényeztetett, úri ribancok, akik pont egy nyers modorú cowboy nemcsak kérges tenyerére vágynak. Ennek ellenére nem kell a Neander-völgyi őseinkhez hasonlítani, végül is az evolúció nem ellenségünk.

DE SEMMI SEM TÖKÉLETES: Így itt is akad szép számmal kritizálni való. A címszereplő Jeri-től eltekintve a többi hölgy igen csak közép kategóriájúnak mondható. Talán a fejlesztésre szánt összeg nem tette lehetővé több igényesebb hölgy szerepeltetését, vagy a fejlesztők akartak eldicsekedni 'szívük csücskeivel' ki tudja? Az viszont biztos, hogy az első találkozáskor lesznek riadt perceink. A játék alapjaiban megegyezik a C64-en klasszikusnak számító Law Of The West-tel, ahol szintén a három lehetséges mondatból kellett kiválasztani a megfelelőt. A szövegek azonban nemcsak pikánsabbak, de meglehetősen az amerikai hétköznapok motívumaira épülnek, így a párbeszédek fordulatainak igazi élvezetéhez sajnos nem elegendő a gimnáziumi tanulmányok alatt elsajátított nyelvtudás. A két CD-s terjedelmet figyelembe véve középszerű a digitalizált szöveg, a háttérzene pedig a hard core 'természetfilmeket' idézi. Azt viszont nem árulom el, hogyan szabadítottam meg Jeri-t a melltartójától. Erre jöjjön rá mindenki saját maga!

Sorell'

GRAFIKA	87
ZENE	72
HANGULAT	83
ÖSSZESEN	81

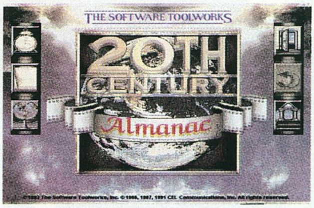
COOL

IBM PC

TESZT ANYAG

Accolade

20th Century Video Almanac



3, 2, 1, 0... és már pereg is a film. Megérkeztünk a XX. századi Video Almanach világába. A XX. század a fénykép és a film évszázada, melyben - ellentétben a korábbiakkal - minden jelentős esemény hiteles megörökítésre került. E multimédia CD-ROM segítségével a világon felgyülemlett kép- és hanganyag egy része a szobánkba varázsolható.

Lehetőségünk van az események időrendi sorrendben történő megtekintésére (timeline). A felölelt időszak 1890-ben indul a mozgókép úttörőjével Edisonnal és a Menlo parki varázsló Kinetoscope-jával, és tart majdnem napjainkig: az amerikai nagyvárosok problémáival fejeződik be, melyhez az 1990-es évszámot rendelték a szerzők. A idővonal felett helyezkedik el a vetítővászon, ill. a TV készülék, mely minden 10 évben a formáját is megváltoztatja.

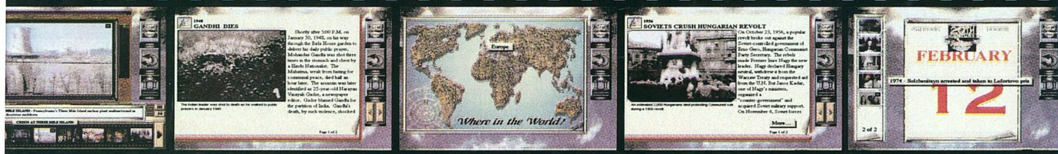
Elolvashatjuk az eseményhez tartozó rövid összefoglalást és amennyiben tartozik hozzá film részlet, akkor azt is megtekinthetjük. Sajnos a filmek csak a szokásos 160×100 képpontos felbontásúak, melyek így az egyébként 640×480 256 színű (SVGA) képernyőben szinte elvesznek.

A 2397 esemény áttekintése reménytelen lenne, ha nem lehetne megadni keresési szempontokat. Ilyen szempont lehet a dátum, azaz mi történt pl. február 12-én? De kereshetünk az ország alapján is, ekkor az adott országot érintő eseményeket kaphatjuk meg (Magyarország négy cikkben szerepel.)

A könyvtár kiválasztásával lehetőség van általunk megadott szó, a program által a megadott néhány téma szerinti keresésre. Innen van lehetőség kategóriák szerint is választani: *politika, háború és katasztrófák - sport - emberek - tudomány és technológia - egyéb.* Ugyancsak a könyvtárból nyílik lehetőség a 162 film közül válogatni.

E CD egyébként csak a bevezető, akiket megragadott a történelem, megvásárolhatják a folytatást 4 további CD-n: emberek, sport, tudomány és technológia, politika és katasztrófák a témakörök.

(JOCO)



Unfinished Business: Healing the Earth

Newsweek InterActive

...világba, melybe korábban ... lehetőséged. Ez az új világ ... InterActive, az első CD-... magazin.

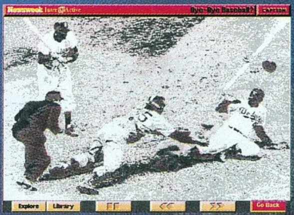
...ing the Earth - A Föld gyógyítása. ...századunk aktuális problémáit dolgozza fel: környezetszennyezés (a szemét és a veszélyes hulladék tárolása és feldolgozása), az élővilág és a környezet pusztítása (pl. esőerdők kivágása, a savas esők, az ultraibolya sugárzás növekedése, az ózonlyuk stb.), a túlnépesedés, a munkanélküliség stb.

Lehetőség van a néhány jelentős tényezőt és szabályozásuk hatását megtekinteni. Ezek a' következők: erőforrások, népesség, élelmiszer, ipari termék és szennyeződések.

Baseball - a legendák, az álmok és a hősök sportja. E témával foglalkozik a CD másik témaköre. A Bye-bye baseball? címet viselő rész, egy önálló, hosszabb slide-show, mely végig folyamatos kísérőhanggal rendelkezik. Az összeállítás a baseball gazdasági válságát vizsgálja. Lehetőségünk van itt is megállítani a diavetítést, hogy információt kérjünk a képen látható eseményről, vagy személyről. Sajnos olyan üzemmód nincs, hogy a folyamatosan (és automatikusan) kapjuk az információt.

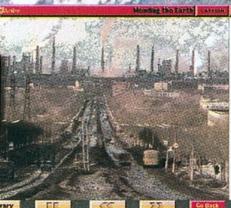
A baseballhoz kapcsolódik az a lehetőség, hogy 4 kérdésre 6 szakavatott amerikai válaszát kapjuk meg.

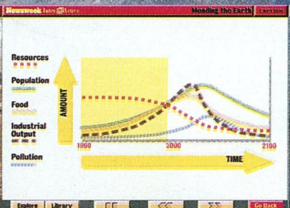
A könyvtárban megtekinthető a The Washington Post-ból származó cikkgyűjtemény, mely az előbbi témakörökhöz kapcsolódó írásokat tartalmazza. Innen érhető el a Newsweek egy negyedévnyi száma (esetünkben a '93-as év I. negyedéve). Végül az InterActive médiát választva címek alapján választhatjuk ki, hogy melyik témakört szeretnénk megtekinteni, ill. meghallgatni. A meghallgathatók között van a *Newsweek on Air* rádióműsor négyórás összeállítása is.

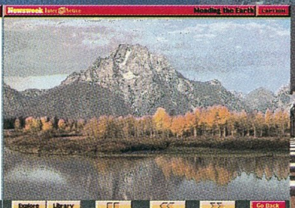


A programot 640×480-as felbontású, 256 színű SVGA képek és kisméretű animációk jellemzik. E CD-ROM sem egyedülálló már, megrendelhető a II, III és IV-es száma is.

(JOCO)







Litil Divil

Az utóbbi idők játékainak nagy részére rá lehet akasztani a klón jelzőt. Ez nem feltétlenül azt jelenti, hogy rossz, sőt lehet akár hihetetlenül élvezetes is, de túl sok újdonságot nem tartalmaz. Ez egy olyan dolog, amit A Gremlin cég új játékáról NEM lehet elmondani.
Nem csak grafikai szinten alkottak nagyot a készítők, de végre valami új ötlettel is előrukkoltak.
Egy öt szintből álló labirintuson kell átvezetni kis ördögünket, amit különféle csapdák tesznek veszélyessé. Időnként egy ajtót találhatunk, melyen belépve egy teljesen más játékformába érkezünk. Itt különféle feladatokat kell megoldanunk, hogy aztán cserébe egy tárgyat kapjunk, vagy egyszerűen csak folytathassuk utunkat a szoba túloldali ajtaján át.
A feladatok rendkívül sokfélék, nincs köztük egyetlen a másikra akár kicsit is hasonlító ötlet, viszont nem is túl nehezek, viszonylag könnyen rá lehet jönni a megoldásukra. (Persze ez nem azt jelenti, hogy könnyen meg is lehet oldani.) Vannak köztük olyanok is, amit csak egy bizonyos tárgy előzőleges felvételével tudunk teljesíteni. Ezeket a boltokban tudjuk megvásárolni, vagy egyszerűen csak a folyosókról kell föiszednünk. Ilyen feladat például az első szinten a Pókok szobája, ahol egy rovarirtóval kell lefújnunk az anyapókot, aki közben a kicsinyeit uszítja ránk, vagy a sumós rész, ahol egy tűvel kell kilyukasztanunk ellenfelünk tisztességes méretű pocakját.
Nagyon fontos helyszín még a pihenő szoba, ahol a játékállást menthetjük ki. Ide érdemes gyakran visszatérni, mivel meghalás után az állást visszatöltve maximális energiáról indulunk.
Visszatérve a folyosókon lévő csapdákra, ezek három fő csoportra oszthatók. Van amik előtt csak át kell rohannunk szorosan a falhoz lapulva (pl: nyilak, vagy néhány tűzköpő), vannak, amiket át kell ugrani (lyukak, dárdák), de ha tehetjük inkább kerüljük ki őket, ugyanis később már némely gonosz egyedek leránthatnak minket a mélybe, és ott vannak még a rácsok és hasonló bizgentyűk, amik előtt vagy átugrunk, vagy nagy ívben kikerüljük őket.
A játék hibájául csak annyit tudok felvetni, hogy elég nagy a memóriaigénye, és a winchesteren is harminc mega helyet foglal el. Bár ezzel valószínűleg beírja magát a Minden Idők Legnagyobb Ügyességi Játékai közé. Mindenesetre feltétlenül érdemes egyszer kipróbálni. Nagyon jól el lehet vele tölteni a hosszú délutánokat.

Created By LD Rainbird

COOL

GRAFIKA	85
ZENE	83
HANGULAT	80
ÖSSZESEN	82

IBM PC

TESZT ANYAG Gremlin

Print Shop Deluxe

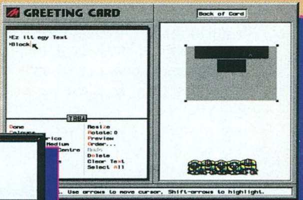
Emlékszem, úgy az 1989 körüli időkben történt, hogy egyik lelkes C-64-es beszerzőkörutam során a Print Shop programmal tértem vissza kedvenc munkahelyemre, ahol mint munkaeszközt használtuk (legalábbis hivatalosan) a C-64-et. Nem volt rossz a program, lehetett vele elég érdekes dolgokat művelni, a mostani szemmel primitívnek tűnő grafika és a lehetőségek, akkor nagyszerűek voltak. Nem is lett volna probléma, ha kollegám nem találja ki, hogy nyomtassunk az egyik rendezvényre (szülinap) üdvözlőkártyát. No, hát ez igen érdekes lavinát indított el a munkatársak körében, mert ezután már nemcsak a belső, hanem már a külső megemlékezésekre is velünk gyártattak ilyen kártyákat. Hát nekem valahogy így kezdődött az ismeretségem a programmal. Most 1994-ben alkalmunk nyílt az Electronic Arts jóvoltából tesztelni a legújabb változatot, mely nemcsak a nevében Deluxe, hanem szolgáltatásaiban és kivitelezésében is a kor szellemét követi, úgy, hogy az 1989-es alapelveket még mindig betartja. Kezdjük tehát az ismerkedést az új BroderBund szoftverrel.

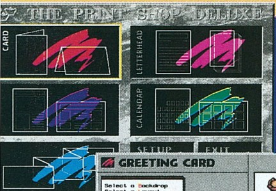
A program igen szép darab, 4 HD-s lemezen érkezik, bár elképzelni is nehéz, hogy hány lemez lenne, ha az alkotók nem vektorosan tárolták volna le a programban található összes grafikát. Ennek a módszernek mint majd később láthatjuk, rengeteg előnye van. A készíthető alkotások típusai megmaradtak, tehát továbbra is a következőket kreálhatjuk a programmal:

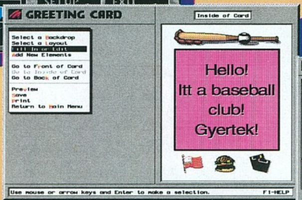
- **Greeting Card** - üdvözlőlap, többféle formátumban
- **Signs** - szórólap-szerű valami
- **Banner** - tacepaó, magyarul hatalmas felirat
- **Letterhead** - levél fejléc
- **Calendar** - naptár

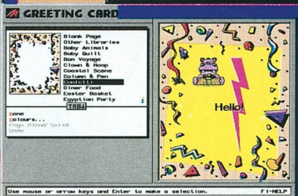
Az ismerkedést egy üdvözlőkártyán keresztül tesszük meg a programmal, majd kitérünk a többi variáció sajátos vonásaira. Tehát munkára fel!

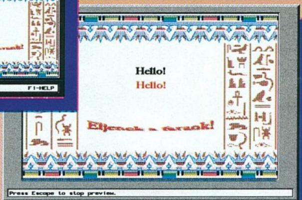
A programban ha nem egérrel közlekedünk, akkor 3 billentyűt fogunk elég sűrűn használni. Az egyik az Enter - mely értelemszerűen az inverzben kijelölt menü-

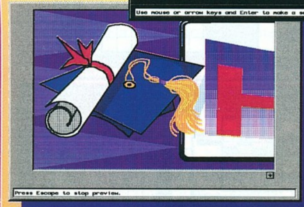












pont kiválasztására szolgál, a TAB - mely a 2 parancs terület közti ugrálgatásra szolgál és az ESC - mellyel egy szintet léphetünk vissza a parancsok hierarchiájában. Tehát válasszuk ki a Getting Card menüpontot.

Lehetőségeink: - **Create a New Project** - új kártya előállítása
- **Get a Saved Project** - egy korábbi munka betöltése
- **Delete a Project** - egy korábbi munka törlése

A Getting Card-on belül 4 típus közöl választhatunk:
- **Side Fold** - normál 4 lapos álló
- **Top Fold - fekvő alakú**
- **Side Fold Spread** - kicsi álló + fekvő alakú
- **Top Fold Spread** - nagy álló + fekvő alakú

Ha kiválasztottunk egyet, akkor megjelenik bal oldalt egy menüsor, jobb oldalon pedig a munkaterület, ahol összeállíthatjuk a kártyát.

Select a Backdrop - háttér kiválasztása, a megjelenő listából tudjuk kiválasztani a nekünk szimpatikus háttérgrafikát. A választási metódus közben szerencsére látjuk a grafikát így nem kell csak a név alapján választanunk. A választás után lehetőségünk van arra, hogy ha a grafika színei nem tetszenek nekünk, akkor ezeket átállíthassuk. Válasszuk ki a Colors... menüpontot. Itt átállíthatjuk egy egyszerű kis paletta (16 szín) segítségével mind a grafika (Highlight Colours), mind a háttér (Highlight Page) színét.

- **Select Layout** - egy nagyon kényelmes megoldással találkozhatunk itt. A program készítői mindegyik háttérgrafikához elkészítettek egy pár sablont, mely sablonok tartalmazzák az ő általuk fontosnak ítélt kártyaelemek helyét és méretét. Ha nem akarunk sok időt elfecsérelni a tervezgetéssel, akkor nyugodtan válasszunk ki egyet a felkínált lehetőségekből. Különféle jelöléseket alkalmaz a program a különféle kártyaelemekre, lássuk ezeket:
T - szöveg blokk
! - fejléc szöveg
Macifej - a grafikák összefoglaló jele (négyzet - sarok grafika, fekvő téglaalap - vízszintes grafika, álló téglaalap - függőleges grafika)
Szaggatott vonal - vonalak helye
Border - a teljes kép kerete
Mini Border - mozgatható külön keret

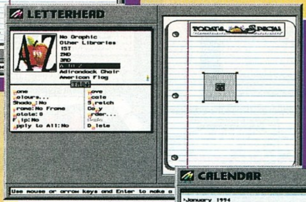
Ha kiválasztottuk a nekünk szimpatikus Layout formátumot, akkor a főmenü következő pontja normál színűre vált és már ezt is ki tudjuk választani.

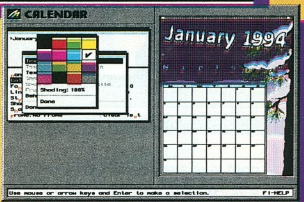
- **Fill In or Edit** - A Layoutban megadott képelemek editálására és berhelésére szolgál. Szolgáltatása gyakorlatilag azonos a következő nagy menüponttal, az ADD NEM ELEMENTS-sel, annyi különbséggel, hogy ott egy teljesen új elemet lehet elhelyezni a képen, míg itt a kihelyezetteket lehet editálni. A két pontot együtt fogom ismertetni a nagyfokú hasonlóságuk miatt. Az elem típusának megfelelően természetesen mindig más menüvel találkozhatunk, melyekben csak bizonyos elemek azonosak:

Borders - Alapvetően két fajtája van, a fekvő és az álló keret. A keret kiválasztása a már leírt szokásos módon történik. Az átalakításra a következő lehetőségeink vannak:
- **Colours** - a border színeinek átállítása
- **Size** - a border méretének állítása, a LARGE a dupláját jelenti a SMALL keretnek.

Graphics - A már megismert 3 grafika típuson (Square, Row, Column) kívül létezik még 2 különleges típusú grafika is melyeket úgy tudunk elérni, ha a grafika választásánál az Other Libraries funkciót választjuk ki, mely segítségével egy másik grafika könyvtárba is be tudunk tekinteni. A két különleges típus a következő:
- **Initial Caps** - nagyon pofásan tud kinézni, ha szövegeink első betűjét egy cirádás nagybetűvel tudjuk megjeleníteni, nos ezzel a funkcióval pontosan ezt tudjuk elérni.
- **Calendar Graphics** - a grafikák egy különleges típusa ez, monochrome grafikákat jelent, melyeket könnyűszerrel be tudunk illeszteni a készülő naptárunk rubrikáiba az esetleges elfoglaltságok jelzésére.

A grafikákkal a következő műveleteket végezhetjük:
Colours... - a szokásos átszínező tevékenység, többszínű képek esetén csak a képek világosítására, illetve sötétítésére van lehetőség.
Shadow - a kép bonyolultságától (többszínű vagy monochrome) függetlenül egy egyszínű szürke árnyékot rak a kép alá.
Frame - a kihelyezett grafika köré helyez el egy keretet (thin - vékony, thick - vastag, double line - dupla vékony, drop shadow - árnyék), mely keret színét szintén a Colors... menünél állíthatjuk át.
Rotate - szabadon meghatározható mértékben elforgathatjuk a grafikát. Hasznos trükk lehet, hogy kedvenc fekvő grafikánkat is felhasználhatjuk állóként, ha elforgatjuk 90 fokkal.
Flip - a grafikák horizontális, illetve vertikális tükrözésére szolgál, természetesen akár mindkettőt is alkalmazhatjuk egyszerre.
Apply to All - hasznos pont, melynek segítségével a szerkesztőterületen lévő több grafikát módosíthatjuk egyszerre és egyidőben. Ha kikapcsoljuk az opciót (NO), akkor ismét külön-külön játszogathatunk a képekkel.





Move - mindenfajta grafika áthelyezésére szolgál. A képen megjelenő dobozt kell mozgatnunk az egér segítségével, de ha igazán finoman akarjuk ezt megtenni, akkor inkább a kurzor gombokat használjuk.
Scale - arányos méretmódosítás, mely mint nevéből is kiderül, nem változtatja meg a kép arányait, csak a méretét. A skálázást tetszőleges méret eléréséig folytathatjuk.
Stretch - hasonló menüpont mint az előbbi, avval a különbséggel, hogy itt már nem kell ragaszkodnunk a kép eredeti arányaihoz, nyugodtan torzíthatjuk kedvünk szerint a grafikát. Evvel és az előbbi menüponttal szinte "új" grafikákat varázsolhatunk a képernyőre, melyek változatosabbá teszik alkotásainkat.
Copy - a kiválasztott grafikáról készít egy másolatot, mely másolatot aztán szabadon elhelyezhetjük a képen. A copy funkcióval igen érdekes hatásokat érhetünk el, főleg saját háttér készítése esetén.
Order... - szintén érdekes hatásokat érhetünk el ezzel a ponttal, ahol is a grafikák prioritását határozhatjuk meg, mely azt jelenti, hogy melyik grafika, hogyan takarja a másikat.
Undo - az utolsó műveletet eredményét hatálytalanítja.
Delete - az aktuális grafikát letörli. Vigyázzunk arra, hogyha az Apply All pont be van kapcsolva, akkor ez a művelet is az összes grafikára vonatkozik.

Text Blocks - mindenfajta szöveges objektumot jelöl a programban. A szöveges grafikáknál ott ahol eddig a grafikákat kellett kiválasztanunk, most egy üres terület látható, ahova is szabadon gépelhetjük be a kívánt szöveget. A képen rögtön figyelemmel is kísérhetjük a text alakulását a fekete csíkokon. A későbbiekben természetesen a beállítható lehetőségeket nemcsak a szövegek egészére lehet értelmezni, hanem a szöveg egy részére is, akár egyetlen betűre is. Ennek megfelelően bármekkora részt kijelölhetünk a szövegből a későbbi berhelések céljából. A szöveg szerkesztésénél szabadon használhatjuk a már megismert vezérlőbillentyűket. A végleges szövegkép elérésében, mint majd látni fogjuk nagy szerepe van a Preview funkciónak, mely segítségével úgy tekinthetjük meg az addigi ténykedésünket, hogy nem változtatjuk meg az elkészült oldalt. Lássuk tehát miket is művelhetünk a szövegekkel:

Colours... - a már unalomig ismert színbeállító funkció.
Font - Nagyon sokféle betűtípus jár a programhoz, és itt is lehet látni a vektorok, jelen esetben a vektorfontok előnyeit. Természetesen a választott font típus jelentősen befolyásolja, hogy egy sorba hány karaktert tudunk írni, ezt mindenki be tudja lőni magának.
Font Size - a megjelenített fontok méretét az extra kicsitől az extra nagyig tudjuk változtatni az éppen aktuális kívánalmak szerint. Ha a megadott méretek nem tetszenek nekünk, akkor szabadon definiálhatunk mi is egy méretet, de csak a megadott határok között. A font méretezése pontban történik, egy pont 1/72 inchnek felel meg. A Select All menüpont itt is az összes szövegre hatással van.
Line Justify - Az egy sorba írt szöveg elhelyezését befolyásolja *(Left - balra, Right - jobbra, Centre - középre, Full - mindkét szélre kihúzva).*
Placement - A szövegmezőbe írt sorok elhelyezését állítja be *(Top - fent, Bottom - lent, Centre - középen, Full - arányosan széthúzva).*
Frame - hasonló megoldásokra van lehetőségünk mint a grafikáknál, itt is különféle keret, illetve árnyék megoldásokat tudunk a szövegeink köré ragasztani.
Style - mint ahogy az várható volt ezt sem hagyták ki a készítők a programból, így a következő közül választhatunk:
- *Underline* - aláhúzott szöveg, a vonal az alsó szárakat metszi.
- *Outline* - lyukas betűket eredményez, azonban a betűk középen nem átlátszóak.
- *Drop Shadow* - egy jobbra és lefelé található árnyékot kreál a program, mely szürke színbe fog feltűnni.
- *Masked* - az Outline stílushoz hasonló, azonban itt a betűk inverzben vannak.

Move - a text doboz mozgatása a már ismertetett módon.
Resize - a text doboz méreteinek megváltoztatása. A változtatás nincs hatással a dobozban lévő szöveg betűnagyságára.
Rotate - a szövegdoboz forgatása egy fix pont körül.
Preview - csakúgy mint a grafikai elemeknél, itt is csak egy előzetes képet mutat a változtatásokkal.
Order... - a szövegdobozok és egyéb grafikai elemek közötti prioritást állítja be.
Undo - az utolsó művelet semlegesítése.
Delete - a szövegdobozt törli a szerkesztőképernyőről.
Clear Text - az összes szöveget törli a szövegdobozból.
Select All - működése hasonló mint ahogy már a grafikai funkcióknál leírtam.

Headlines - fejlécek, melyekkel igen különleges effekteket hozhatunk létre a programban. A fejléceket általában a kártyák előoldalán találhatjuk meg. A fejléc funkciójából következően csak két soros lehet a programban. Beállítási lehetőségeink:

Colours... - végre új funkciókkal találkozhatunk itt is. A szokásos beállításokon kívül beállíthatunk itt olyan funkciókat is ami színátmenetet eredményez fejléceinknél. A Text Colour mellett ilyenkor egy Text Blend Colour-t is be kell állítanunk. Több beállítási lehetőség is van:
- *Solid Style* - az eddig megismert beállítási típus.
- *Blend Across* - színátmenet a Text colorból a Text Blend colorba balról jobbra.
- *Blend Down* - színátmenet a Text color-

ból a Text Blend colorba fentről lefelé.

- *Double Blend* - színátmenet a Text colorból a Text Blend colorba fentről és lentről egyszerre.

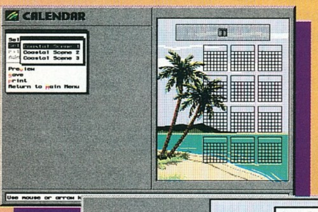
- *Radiant Blend* - színátmenet a Text colorból a Text Blend colorba mind a négy szélről középre.

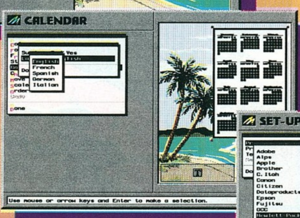
Érdekes dolgokat lehet művelni evvel a menüponttal, nagyon hatásos például, ha feketéből fehérbe alakítjuk ki a színátmenetet.

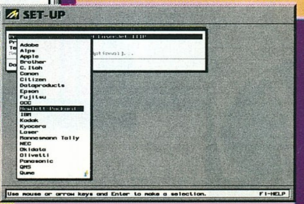
Font - a már megismert összes fonttípust alkalmazhatjuk.

Line Justify - a két sor egymáshoz képesti eligazítását végzi. A kisebb sort lehet jobbra (right), balra (left), középre (Center), valamint arányosan (Full) eligazítani. Ha egy sorral kísérletezünk, akkor nem érünk el hatást a pont változtatásával.

Style - kétféle különleges feltöltési Outline stílust definiálhatunk itt a fejlécünknek. Mindkét eset hasonlít a Colours-nál már leírt színátmenetes beállításokhoz, azonban itt mindkét sort kezeli a program egyszerre. A Thin Outline pontnál a szín felülről és alulról változik egyszerre középre, míg a Thick Outline üzemmódnál a színátmenet balról jobbra halad. Van egy különleges beállítási lehetőség is, mely Highlight Outline névre hallgat és a normál szöveg köré egy fehér belső keretet varázsol.







Shadow - árnyékokat is pakolhatunk fejlécünk mögé, mégpedig számszerint három fajtát. A Drop Shadow és a Block Shadow csak abban különbözik, hogy milyen mértékű az árnyék nagysága. Az árnyékot a 4 átlós irányba lehet elhelyezni. A harmadik fajta a Shape Shadow, melynél is a Colour-ban beállítottak szerint egy színátmenetet generálhatunk a fejléc mögé.

Shape - a Shape funkcióban szövegünket rengetegféleképpen torzíthatjuk. Mivel ezeket nehéz lenne leírni, mindenki tekintse meg a 1. ábrát.

Frame - a szokásos Frame opciókkal találkozhatunk itt.

Move - a fejlécdoboz mozgatása tetszőleges irányba.

Resize - a doboz méreteinek változtatása. A méretváltoztatás kihatással van a dobozban elhelyezett textre is.

Rotate - a szokásos forgatási funkció.

Preview - előzetes kép a készülő munkáról.

Order... - a szokásos prioritási balhé.

Undo - az utolsó akciónk kitörlése.

Delete - a teljes fejlécdoboz kitörlése.

Clear Text - a szöveg törlése a dobozból.

Mini Borders - kinézetben megegyeznek a szokásos keretekkel, azonban a mini keretek a lap bármely pontján elhelyezhetők, és méretük, alakjuk is szabadon változhat.

Colours... - a szokásos átszínező tevékenység, többszínű mini borderek esetén csak a képek világosítására, illetve sötétítésére van lehetőség.

Size - a mini border méreteinek megadására szolgál. A border szélességét befolyásolja.

Move - a mini broder áthelyezésére szolgál. A képen megjelenő dobozt kell mozgatnunk.

Scale - arányos méretmódosítás, mely mint nevéből is kiderül nem változtatja meg a border arányait, csak a méretét. A skálázást tetszőleges méret eléréséig folytathatjuk.

Stretch - hasonló menüpont mint az előbbi, avval a különbséggel, hogy itt már nem kell ragaszkodnunk a border eredeti arányaihoz, nyugodtan torzíthatjuk kedvünk szerint a bordert.

Rotate - szabadon meghatározható mértékben elforgathatjuk a bordert.

Order... - prioritások beállítása.

Undo - az utolsó művelet eredményét hatálytalanítja.

Delete - az aktuális mini bordert letörli.

Ruled Lines - a Ruled Lines kifejezés olyan grafikai elemeket takar, melyeket logikai egységet elválasztására, vagy csak egyszerűen díszítésre használhatunk fel. Mindegyik beállító tevékenységet ismertettem már, így nem vesztegetem erre a papírt.

- **Preview** - egy teljes képernyős előképet mutat arról, hogy miként is néz ki a projectünk.

- **Save** - mentési lehetőség. Nagyon pozitív, hogy lehetőségünk van Quick Save módban menteni, mikor is a gép csak az elérési utat jegyzi meg a grafikáknál és így menti el a dokumentumot, ez egy csöppnyi takarékosságot eredményez.

- **Print** - mikor végre elértünk idáig, akkorra már valószínűleg megőszültünk, de nem baj, maximum az 50 éves házassági évfordulónkra nyomtatjuk ki az üdvözlőkártyát. A program szerint nem árt ha minimum egy 24 tűs mátrixnyomtatóval rendelkezünk a nyomtatáshoz. Ennél jobb minőségű printereket is támogat a program, sőt a színes nyomtatás is megoldható vele, mint azt már sejteni lehetett a program ismerkedésével kapcsolatban.

Test Paper Position - mátrixnyomtatóknál a papír pozíciójának tesztelésére szolgál. A durva nyomtatási hibák elkerülésére szolgál.

Number is Copies - a nyomtatandó példányszám.

Output Size - a kinyomtatandó munka méretét szabályozza.

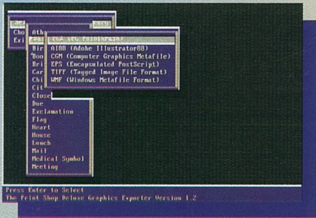
Paper Feed - a papír tulajdonságainak beállítása (folytonos vagy lapos papírról van-e szó).

Print Quality - mindenfajta printernél lehetőségünk van a nyomtatás minőségének beállítására (matrix - draft, vagy final, tintasugaras - alacsony, közepes, magas felbontás, lézer - 75, 150, 300 dpi).

Print Backwards - kizárólag a Sign-eknél alkalmazható, a póló feliratok elkészítésének érdekében.

Colouring Book Option - a színes printerek megkímélésére szolgál, outline módban kerülnek kinyomtatásra a dolgok.

Print Colour Samples - a színes elemek nyomtatása.



Check Set Up - printer információk ellenőrzése.

Most, miután megismertük az üdvözlőkártya készítése során a program lehetőségeit, lássuk miket is készíthetünk még:

- **Signs** - kétfajta létezik belőle, álló és fekvő alakú. Felhasználási területe igen tág, íme néhány példa: csomagoló papír, könyvjelző, matrica, névjegy stb.

- **Banner** - az egyik legpofásabb szolgáltatása a programnak a hatalmas feliratok készítése. Szintén kétfajta létezik belőle, a vízszintes és a függőleges. A Banneren két szövegsort helyezhetünk el különböző méretezési formák szerint. Természetesen a szerkesztésnél itt már nem mindig látjuk egyszerre az alkotásunkat, a szerkesztőablak mellett megjelenő + és - jelekkel tudjuk szabályozni az éppen látható területet.

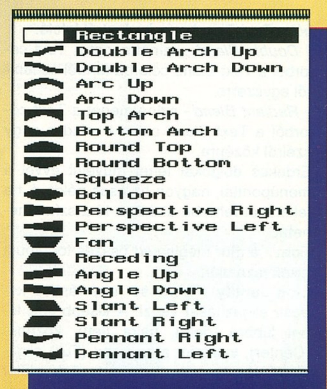
- **Letterhead** - levélpapírok és noteszlapok előállítására szolgál, igen kiváló dolgokat lehet itt alkotni, a programban bőségesen találunk erre ötleteket (pl. faxpapír készítése vagy üzleti papírok).

- **Calendar** - négyféle naptár típus előállítására szolgál. Éves, havi, hetes és napi (10 órás) naptárakat tervezhetünk vele. A napi léptékű naptáraknál igen sok kiegészítő funkciót találunk, mely funkciók mind arra szolgálnak, hogy az egyes napokat megjelöljük:

- **Circle Day** - a fontosabb napokat bekarikázhatjuk a naptárban.
- **Goodies** - különböző nagyon hasznos dolgokat tehetünk itt naptárunkkal. Ezek a funkciók mind kényelmi, illetve esztétikai szerepet töltenek be a programban. Ilyen például a vasárnapi napok pirossal való jelölése, vagy a jelöléssel ellátott naptári napok szürkével való felfillezése a havi naptáraknál. Természetesen naptárunkba előre is beírhatunk megjegyzéseket és fontos időpontokat. Ilyenkor teljeskörűen használhatjuk a program által nyújtott lehetőségeket mind a szöveg, mind a grafika kezelésében, alakításában.

A programhoz mellékel a cég egy **Graphics Exporter** nevű nagyon aranyos kis programot, mellyel a programban használt összes(!) grafikát ki tudjuk menteni különböző formátumokban. A mentés előtt ki kell választanunk, hogy melyik Graphics Library-ból akarunk menteni, majd a konkrét grafikát kell kijelölnünk a Library-ból. A választásnál nem látjuk a grafikát, így azt még a programban felhasználás közben kell kiválasztanunk. Ezután már csak a kívánt formátumot kell meghatároznunk, mely a következő lehet:
- *EPS (Encapsulated Postscript) with Preview*
- *EPS (Encapsulated Postscript)*
- *CGM (Computer Graphics Metafile)*
- *PCX (PC Paintbrush)*
- *TIFF (Tagged Image File Format)*

Az 1.2-es verzióban már Adobe Illustrator formátumban is tud menteni a program, ami igen kedvező a vektorgrafikákat használóknak. A kimentett grafikát ezekután már kedvenc programjainkban használhatjuk tovább.



Remélem ettől az ismertetőtől nagyon sokan kedvet kaptak ahhoz, hogy kipróbálják a Print Shop Deluxe lehetőségeit. Biztosíthatok mindenkit, hogy nem fog csalódni a programban, szerintem mindenki megtalálhatja benne a számára érdekes menüket, funkciókat. Találkozhatunk bőven olyan funkciókkal, melyek ismertetésére már egyszerűen nem maradt hely ebben a leírásban. Akad ezek között bőven olyan is, mely a tovább bővített 1.2-es verzió fejlesztése során került bele a programba és olyan hiányosságokat pótolt, mely ugyan nem létszükséglet a felhasználók számára, azonban egy ilyen fejlettségű programtól már elvárható. Sok szerencsét és jó nyomtatgatást!

Bear™

pc comp

Pc-Comp Számítástechnikai Szolgáltató és Kereskedelmi Kft.

Quantum, Seagate, Hewlett-Packard, Epson, Fujitsu, Star, Axion, Best, Artec, Panasonic, Mitsumi termékek árusítása

Akciós ajánlatunk!

Üzlet: Bp. VII., Murányi u. 34. Tel.: 267-8828 · Szerviz: Bp. VII., Murányi u. 41. Tel.: 142-7202

386SX/40 MHz 1 MB RAM, 128 kB cache	61.800
80 MB winchester, mono SVGA monitor	
· Color SVGA monitor felár	16.000
386DX/40 2 MB RAM, 128 kB cache	94.900
80 MB winchester, mono SVGA monitor	
· Cyrix 80387/40 MHz felár	6.900
· 486DLC 128 kB cache felár	4.300
486DX2/50 MHz 4 MB RAM, 256 kB cache	155.000
340 MB winchester, color SVGA monitor	

Minden gépünk tartalmaz:

IDE + 2 soros/1 párhuzamos/1 game port
TridentVGA 8900 512 kB RAM (1MB-ig)
1.2 Panasonic floppy drive
minitorony vagy asztali mechanika
101 gombos billentyűzet

MULTIMÉDIA Upgrade minden gépünkre: 39.300
tartalma: SOUND GALAXY NX PRO 16 hangkártya
MITSUMI CD ROM drive + vezérlő

A szervíz munkadíjból 15% árengedményt adunk e hirdetés felmutatójának!

EPSON LX 400 9 tűs printer	18.500
Quick shot joystick	1.150
ARTEC mouse-ok	1.100-2.400

Kérésére szakembereink gyárilag tesztelt alkatrészeinkből tetszőleges számítógép konfigurációt állítanak össze.

Áraink az ÁFÁT nem, de az 1+1 év garanciát tartalmazzák!

HANGKÁRTYÁK	
Sound Galaxy BX II	6.900
Sound Galaxy NX PRO	12.900
Sound Galaxy NX PRO 16 bit	19.400

PC-k és környezetének javítása, garanciával.
Commodore 16, +4, C64, 128 és tartozékainak javítása.
Hordozható TV-készülékek javítása, garanciával, helyben.

AZ ÁRVÁLTOZTATÁS JOGÁT FENNTARTJUK!

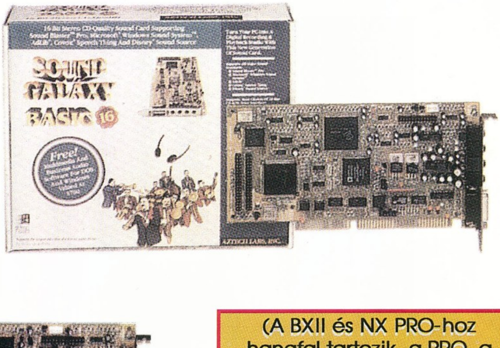
HA HANGKÁRTYA, AKKOR

WIN Computer

1067 Bp., Szondi u. 19. Tel.: 153-4304 Fax.: 117-2834

BXII - az olcsó
NX PRO - a stereo
Basic 16 - a 16 bites
PRO 16 Extra - a csúcs

SOUND GALAXY™



(A BXII és NX PRO-hoz hangfal tartozik, a PRO, a BASIC és a PRO16 beépített CD-ROM vezérlőt is tartalmaz, a PRO16 MPU401 midi kompatibilis.)

Viszonteladóknak kedvezményes árak!

ComputerBooks
1126 Budapest, Tartsay Vilmos u. 12.
Tel.: 1751 564
Fax: 1753 591
Sikerkönyveink!
Magyar nyelvű számítástechnikai könyvek kiadása
Kis- és nagykereskedelmi forgalmazása
Windows alkalmazások gyorsan, könnyedén
Object Windows
Objektum-orientált Windows programozás Borland C++ rendszerben
Így működik a számítógép
Word for Windows 2.0
Kezdőknek - haladóknak
Windows 3.1 felhasználóknak
Gerő Judit
Excel 4 for Windows
Programozzunk Turbo Pascal nyelven!
Verzió 5.0, 5.5, 6.0
Gerő Judit
Word for Windows 2.0
Gerő Judit • Reich Gábor
Microsoft Word for Windows 2.0
Magyar nyelvű változat
MS-DOS 5.0
MS-DOS 6 felhasználói szemmel
mindenkinek!
a PC-ről
Kóczy A. Judit
MS-DOS 5.0 és 6
Jaj!
A többi nem fért ide...